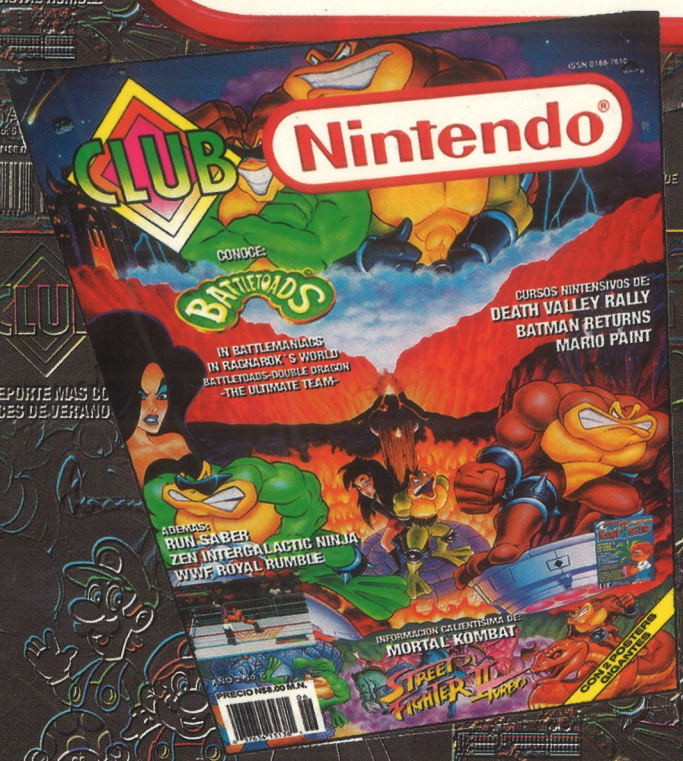
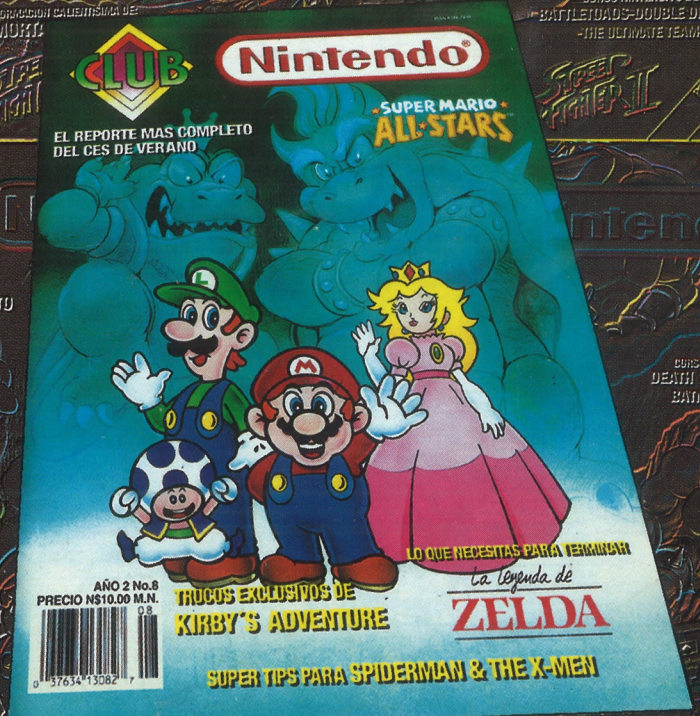
CLUB Nintendo®





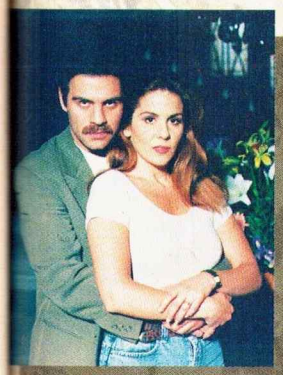
EDICION ESPECIAL

CON LOS NUMEROS 6, 7 Y 8 DEL AÑO 2

PRECIO N$25.00 M.N.

0 10722 85646 5 03

MELODY
KMO/1455



IMPERIO DE CRISTAL

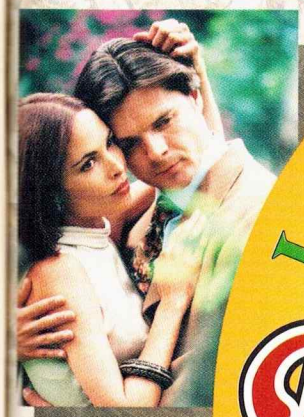
CORAZON SALVAJE

ALONDRA

EL VUELO DEL AGUILA

LA MÚSICA DE TUS FAVORITAS

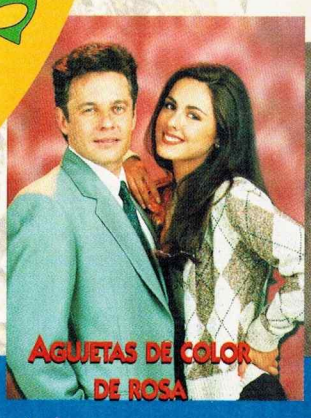
Tvnovelas



CAMINOS CRUZADOS

VOLVER A EMPEZAR

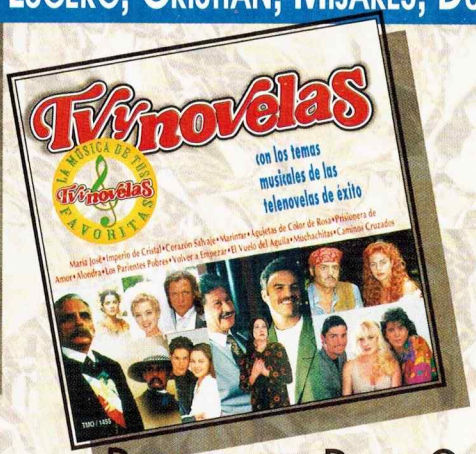
LOS PARIENTES POBRES

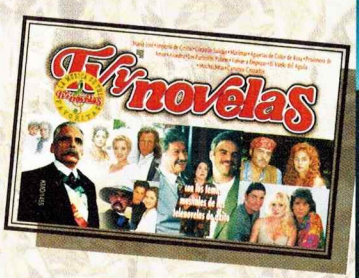


AGUJETAS DE COLOR DE ROSA

14 TEMAS DE COLECCIÓN INTERPRETADOS POR:
LUCERO, CRISTIAN, MIJARES, DULCE, YURI Y MUCHOS MÁS.

PRISIONERA DE AMOR





MARÍA JOSÉ

DISPONIBLE EN DISCO COMPACTO Y CASSETTE

EDITORIAL

Por primera vez en el mercado de los videojuegos se lanzaron en E.U.A., como primer envío, un millón de copias de un solo título y este fue Star Fox. "Esta expectación es comparable al álbum Thriller de Michael Jackson" señaló Peter Main, vicepresidente de Mercadotecnia de Nintendo.

Esto nos lleva a contestar a muchisímos lectores que desean saber sobre el CD ROM. De acuerdo a la versión oficial de Nintendo, con la cual estamos totalmente de acuerdo, un CD ROM de 16 bit actualmente no puede hacer algo que el SNES combinado con el Chip SFX no pueda lograr. Entonces no hay necesidad en este momento de hacer que los consumidores compren un nuevo "hardware" (equipo) si el "software" (juegos) del SNES le da las mismas ventajas o más. ¿Recuerdas cuando se lanzó el Super NES? fue tiempo después que el primer equipo de 16 bit, pero cuando se lanzó todos comprendimos que había valido la pena cuando nos sorprendimos con la rotación, escala, colores, gráficas, etc. Otra sorpresa tan impactante como esta traerá el CD ROM de 32 bit.

Como tú sabes, cuando se lanza una nueva tecnología el precio es siempre muy alto y al inicio no hay ni accesorios ni tampoco se explota al máximo su capacidad, pero no será el caso del CD ROM de 32 bit de Nintendo, ya que se ha invertido mucho tiempo de grandes talentos para que al lanzarlo no sólo ofrezca una evolución increíble, ventajas incomparables y una gran variedad de títulos sino que, además, ya se hayan estudiado todas las alternativas para hacerlo un equipo económicamente accesible.

No queda más que esperar. Si Nintendo, líder absoluto e indiscutible en videojuegos dice que todavía no es tiempo, por algo será, pero cuando salga...

SUMARIO

AHORA 2 POSTERS GIGANTES

NUESTRA PORTADA → → → 3
DR. MARIO → → → → → → → → 4
CURSO NINTENSIVO:
Road Runner´s -Death Valley Rally- → 8
BATMAN Returns → → → → → → → 12
Mario Paint → → → → → → → → → 20
RECORDS → → → → → → → → → → 17
¿QUE HAY DENTRO DE LA ORTOGRAFÍA? 18
INFORMACION NESESARIA:
Battletoad-Double Dragon
-The Ultimate Team- → → → → → → 19
ZEN Intergalactic Ninja → → → → → 44
EL CONTROL DE LAS CELEBRIDADES 23
GAME VISTAZO A:
ZEN Intergalactic Ninja → → → → → 24
Battletoads in Ragnarok´s World 46
INFORMACION SUPERNESESARIA:
Shanghai II - Dragon´s eye → → → 26
Run Saber → → → → → → → → → → 28
Battletoads in Battlemaniacs → → 37
WWF Royal Rumble → → → → → → 50
RETOS DE MARIO → → → → → → → 27
S.O.S. → → → → → → → → → → → 41
EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES 48
MARIADOS → → → → → → → → → → 52
ESTE MES LLEGALE A: → → → → 54
LOS GRANDES DE NINTENDO → 56
EL CONTROL DE LOS LECTORES → → 60
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → 61
RESET → → → → → → → → → → → → 64

CLUB NINTENDO
Año II No. 6 Junio 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Dominguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1993 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

NUESTRA PORTADA

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

¡Al fin!, después de más de un año de espera podremos disfrutar de una de las aventuras con más acción, increíbles gráficos y un reto del cual pocos podrán salir victoriosos, ¡sí!, hablamos de Battletoads in Battlemaniacs para Super NES y para completar este mes de acción "a la Battletoads" también tenemos Battletoads in Ragnarak's World para Game Boy; ¿no es esto digno para aparecer en la portada de Club Nintendo?

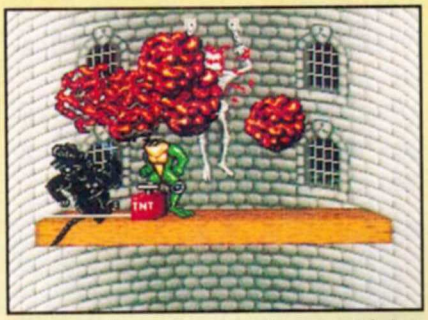
Estos 2 juegos se desarrollan en diferentes formas; en Battletoads in Battlemaniacs 1 ó 2 jugadores podrán unirse para adentrarse en los peligrosos terrenos de la máquina T.R.I.P.S. 21 donde se encuentran prisioneros Zitz y Michiko Tashoku; así que Rash y Pimple se deben preparar a luchar a través de 6 niveles de pura acción más 2 increíbles bonus Rounds para rescatar a sus amigos de las garras de Silas Volkmire y Dark Queen.

En Battletoads in Ragnarok's World mientras Zitz y Pimple se encontraban escoltando a la princesa Angélica fueron sorprendidos por la gran nave Gargantúa de Dark Queen; tras esta situación sólo queda una cosa por hacer, que Rash se lance al rescate de sus amigos en un juego basado en el primero de la serie de los Toads para NES, donde incluye 7 niveles de lo más espectaculares y con gran el gran reto al que nos tienen acostumbrados los Toads.

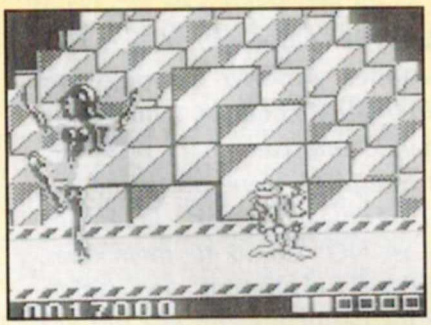
Así que no importa el sistema que tengas, ya que en cualquiera podrás disfrutar de las aventuras de estos intrépidos sapos, ya que también en el NES veremos a Battletoads-Double Dragon, en un juego muy original.

En la versión de Super NES te enfrentarás a nuevos retos... y viejos también.

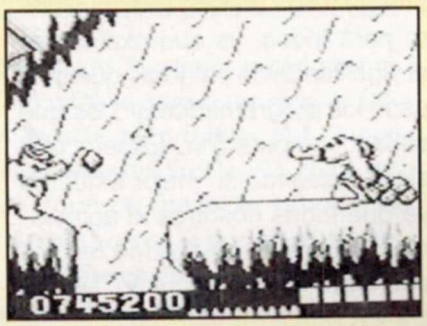
Y como siempre, te tendrás que enfrentar a enemigos que te dejarán con la boca abierta.



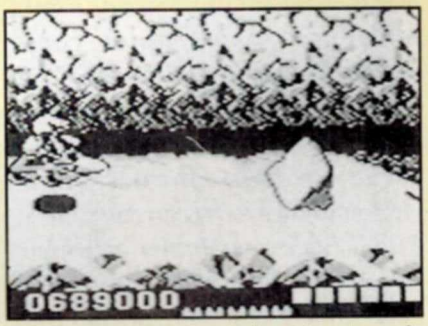
Realmente es un gran placer achicharrar a una rata tan gorda y latosa como ésta.



Aunque Dark Queen sea una dama no esperes que te invite a tomar el té cuando llegues con ella.



¿Qué tal unas guerritas con el hombre de nieve?



Sólo tus reflejos podrán salvarte en la carrera de velocidad.

TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

¡Hola! Soy un super aficionado de Club Nintendo. Con respecto al contenido me gusta como contestan las cartas, ya que contestan no como a un lector sino como a un amigo y eso hace que la sección de Dr. Mario sea más amena y entretenida y por eso me gusta mucho junto con "La Bola de Cristal" y "Analizando a"

¿Por qué Axy y Spot son tan "vagos" en los videojuegos? (disculpen la expresión)

Alejandro Ibarra Velázquez
MEXICO, D.F.

Bueno, contestamos así porque realmente sentimos que quienes nos escriben a la revista son nuestros amigos. Además de esta forma podemos comunicarnos como realmente somos y no tenemos que agarrar poses que no nos quedan. Nuestros agentes secretos tienen como trabajo formal jugar videojuegos y lo hacen muy bien. Es el éxito en cualquier actividad: hacer bien lo que te toca hacer. Para ellos los videojuegos son más que una distracción... son ahora su trabajo.

Estoy de acuerdo con lo que escribieron en la revista de febrero en "El Control de los Profesionales". En realidad no se puede decir que un juego sea malo, lo que pasa es que las compañías programadoras piensan en la gran variedad de gustos que tienen los videojugadores.

Por último quisiera pedirles que en su sección de "Este mes llégale a..." incluyeran siempre el licenciatario, ya que esto dice mucho del juego. Otra cosa que quiero preguntarles es ¿cuánto tiempo juegan ustedes al día? ¿Acaso se dedican exclusivamente a ser agentes de Club Nintendo?

Eliseo Arias
QUERETARO, QRO.

Buena idea. A partir de este número incluiremos también el licenciatario de cada juego. Por otra parte, como le comentamos a Alejandro Ibarra, nuestros videojugadores y agentes secretos se dedican sólo a jugar para preparar la revista. Como verás es un trabajo muy entretenido y muy diferente a cualquier otro, pero lo tomamos con la seriedad que debe tomarse un trabajo.

◆

Les escribo principalmente por su excelente labor realizada en el CES, en el que se demostró que ustedes están al tanto de todo lo importante que gira alrededor de lo que nos interesa a los videojugadores, ya que nos mostraron lo mejor para el '93 en forma amena y con un lenguaje muy claro para todos, ya que explicaban el significado de palabras que sólo usan los programadores o los que saben computación. Espero que sigan haciendo su mejor esfuerzo ya que todos nosotros lo apreciamos. Con esa mentalidad tengan por seguro que seguirán siendo los #1.

Vicente Ramos Pineda
TEPIC, NAYARIT

Gracias por tu carta y cartas similares de Carlos Manjarrez, Jorge Salgado S., Luis Antonio Peña D., Raymundo Domínguez C., Jesús M. Castañeda, Miguel A. Reyes E., Octavio Ulises M., Ricardo Quiroz y Fabián Munguía G. Esto motiva a todo el grupo a siempre dar algo más y mejor. Al iniciar este mes de Junio salimos hacia Chicago para el CES de verano... seguiremos informando.

◆

Adquirí el número de Club Nintendo Año 2 No. 3 y estoy muy emocionado por el nuevo Chip Super FX, aunque el nuevo juego go de Star Fox, digamos que hay algo en los gráficos que no me satisface, no se qué sea, quizá haya demasiados ángulos. Bueno, es el primer juego, seguro que los futuros estarán mejor.

León Manuel Real Esponda
LOS MOCHIS, SINALOA

Tal vez tengas un poco de razón en cuanto a los gráficos en foto, pero a estas fechas casi seguro que ya lo viste en pantalla y estarás convencido de que es una acción y gráficas que nunca antes habías visto, pero no para ahí la cosa; jugarlo es una sensación totalmente distinta y tienes que habituarte al control de la nave utilizando siempre los 6 botones Alberto Cendejas de Uruapan Michoacán, también nos mandó una carta para preguntar si este juego viene programado a su máxima capacidad y la respuesta es NO. Como tú mencionas, apenas es el primero y seguramente los cartuchos con el Chip SFX nos seguirán sorprendiendo este año.

◆

Una recomendación a Axy y Spot es que no muestren sus fotografías. Es mejor que queden en incógnita, ya que al verlos en la calle algunas personas les pueden preguntar sobre los juegos en un mal momento y así evitan problemas ¿no creen? Se despide amistosamente.

Juan Carlos Reyna Pérez
CD. MADERO, TAMAULIPAS

Fíjate que tienes mucha razón. Su anonimato les ha permitido conocer muchas opiniones que nuestros lectores tienen de ellos; además es imposible que recuerden todos los detalles de todos los juegos en un instante y si en la calle o en cualquier lugar los videojugadores llegaran a preguntarles sobre distintos juegos, no les alcanzaría el tiempo ni para contestar (sin ver el videojuego) ni para trabajar en la revista.

◆

¿Por qué en la entrada que tiene el NES no se hace otro aparato como el CD ROM o un Chip como el SFX? Parece que se están olvidando del NES.
En el número 13 de los Grandes de Nintendo se equivocaron pues pusieron Bart vs. Radioactiveman y es Bart and the Radioactiveman.

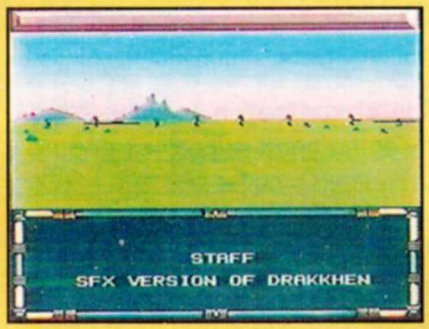
Alejandro J. Guillermo Rodríguez
MERIDA, YUCATAN

En Estados Unidos de Norteamérica el Super NES ha desplazado al NES, no así en México donde el sistema de 8 bit tiene aún muchos fanáticos. Desarrollar accesorios y aparatos que complementen al NES, aunque fue contemplado por Nintendo cuando lo diseñó, en este momento no sería costeable y no se marcaría una superioridad muy clara que si se hacen los avances a partir del Super NES. Afortunadamente, y como lo hemos dicho, los más grandes licenciatarios han confirmado que seguirán apoyando al NES con nuevos títulos; de hecho este año se lanzarán más juegos que el año que se introdujo el sistema.
Efectivamente nos equivocamos con el nombre del juego de Acclaim, pero no es como tú lo indicas. El nombre correcto es Bart meets Radioactiveman.

◆

Tenemos una duda sobre el final de Drakkhen ¿tiene el Chip SFX? También en Contra III ponen Team SFX.

Juan Eduardo Ramírez L.
GUADALAJARA, JALISCO



Tengo una gran duda sobre el Chip SFX, ya que Star Fox es el primer cartucho con este Chip, pero al terminar Contra III agradecen al Team SFX.

Carlos Eduardo Rueda Pyza
CD. MANTE, TAMAULIPAS

Star Fox es el primer juego con el Chip SFX, lo que pasa es que inicialmente el nombre del Super Famicom y del Super NES, iba a ser SFX (que en inglés se pronuncia "ES EFEX" o sea Super Efectos) por los efectos en ese entonces únicos de rotación y escala.
Sin embargo, decidieron ponerle los nombres que ahora tienen tanto en Japón como en América. Esto confirma que desde el lanzamiento del equipo de 16 bit, Nintendo ya trabajaba en el Chip SFX. Sorprendente ¿no creen?

◆

En el Sumario dice que está prohibida la reproducción total o parcial de su revista y he visto calcomanías de sus fotos.

Neftalí Metzger R.
VERACRUZ, VER.

Les mando unas calcomanías para ver qué pueden hacer por que sé que está prohibida la reproducción de la revista.

José Luis Barajas Rosales
ZAPOPAN, JALISCO

Aquí en Puebla están utilizando sus fotos para hacer estampitas ¿tienen permiso de ustedes para utilizarlas?

Sergio Angel Galindo
PUEBLA, PUE.

Mis hermanos me trajeron una planilla de Street Fighter II donde vienen las fotos de su revista No. 2 Año 2 ¿ustedes dieron permiso para reproducirlas?

Vargas Calderon Guibaldo
MEXICO, D.F.

Pues al parecer esto se ha dado por todo México.
Todas estas planillas son reproducidas por gente que escondida en el anonimato, se piratea lo que encuentra a su paso. Además las reproducciones son nefastas pues una imprenta que se respete no las imprimiría.

◆

Si ustedes dicen que toman en cuenta las opiniones de los lectores me gustaría que en lugar de tanto dichoso mapita pusieran más información de juegos nuevos y más artículos sobre ellos, así como una sección donde se califiquen los juegos.

Rodrigo Díez Gargari
MORELIA, MICHOACAN

Ojalá todos nuestros lectores pensaran como tú porque tendríamos menos chamba. Hacer los dichosos mapitas es difícil, laborioso y tardado, pero precisamente porque tomamos en cuenta la opinión de los lectores, seguimos publicando los mapas que, a fin de cuentas, nos dan mucha satisfacción por ser únicos. Pero de todas formas hemos ampliado la información de juegos nuevos en la revista.
Ah. Y seguimos negándonos a calificar los juegos por lo que ya hemos dicho.

◆

Quisiera aclararles que yo soy el lector que les mandó el truco de Super Double Dragon que apareció en la revista No.4 año 2 página 64. Les escribo para que rectifiquen el secreto y lo publiquen completo porque parece ser que ustedes no entendieron bien el truco: Cuando quede el último continue el jugador que acabe de ser eliminado debe esperarse a que eliminen a su compañero, así cuando aparezca la opción de continue los 2 deben presionar start al mismo tiempo para que aparezcan los 2 personajes; si siguen jugando verán que cuando eliminen a uno de los 2 aparecerán otros "7 continues extras"
Si está jugando uno solo también funciona. Simplemente cuando le quede el último continue presione en los 2 controles start al mismo tiempo y cuando aparezcan los 2 personajes eliminar al otro que no está jugando para así seguir avanzando.
Si hubieran sido más observadores, se habrían dado cuenta que en el sobre venían mis datos, (ya ven que tan importante es que se fijen en el sobre).

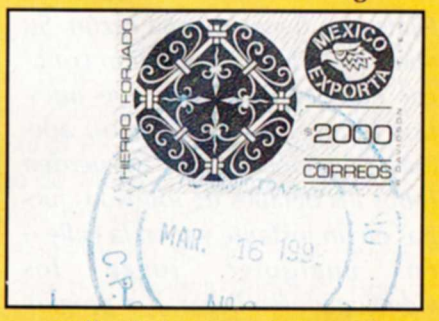
Irving Zahed y Peña Mejía
PARRAL, CHIHUAHUA

Soy el que según ustedes se le olvido su nombre pero es que no saben leer o no les gustó la crítica que les hice de la portada.
Al finalizar la carta puse "Atentamente (atte.) J. A. X.," letras que uso al poner récords en el cartucho que juego y así me quiero dar a conocer y si no les gusta ni modo; yo sí les doy mi nombre pero con la condición de que Axy y Spot den a conocer su rostro si no, no y publiquen mi carta.
Les mando un secreto para competir con un personaje medio transparente en Time Trial.

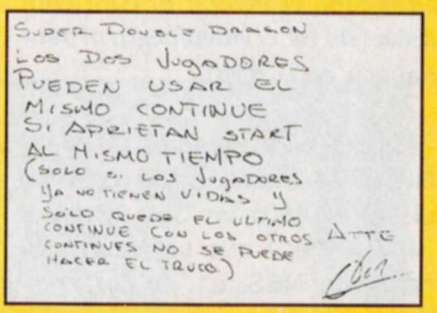
J. A. X
NUEVO LEON

Pues sí, ustedes 2 nos mandaron el truco, sin embargo en ambos casos nos llegaron cuando la revista de abril se estaba ya imprimiendo. Como ya hemos dicho, la revista necesita casi un mes para su impresión y distribución. Por ejemplo Fox McCloud, nuestro número de abril, que salió a la venta el 26 de marzo, entró totalmente a impresión el jueves 1º de marzo.
En caso tuyo, Irving, según tu sello de correos depositaste la carta el día 9 de marzo y J. A. X. el 16 de marzo; las recibimos y registramos en nuestras oficinas el 23 y 26 de marzo, fecha en la que ya estaba impresa la revista de abril.

Sello de la carta de Irving



Sello de la carta de J. A. X.


SUPER DOUBLE DRAGON
LOS DOS JUGADORES
PUEDEN USAR EL
MISMO CONTINUE
SI APRIETAN START
AL MISMO TIEMPO
(SOLO SI LOS JUGADORES
YA NO TIENEN VIDAS Y
SOLO QUEDE EL ULTIMO
CONTINUE CON LOS OTROS
CONTINUES NO SE PUEDE
HACER EL TRUCO)
ATTE

Aquí está el truco que mandó el, hasta ahora desconocido, descubridor inicial del truco, quien mandó su carta el 6 de febrero.
Al parecer tendremos que seguir llamándote J. A. X. porque Axy y Spot seguirán siendo secretos. ¡Ah! y el truco que nos mandas lo publicamos en la revista 13, página 44.

◆

Ante la gran oleada de cartas preguntando sobre el CD ROM para Super Nintendo, informamos que Nintendo of America confirmó que la fecha sólo depende del exitoso desarrollo de videojuegos que ofrezcan mejoras significativas sobre los juegos de cartucho.
Gracias a Fernando Morales de Mérida Yucatán por su carta.

¡YA APARECIÓ!

manualidades Disney©

¡Fácil para sus hijos! ¡Fácil para usted!

Una revista con muchas y variadas actividades manuales, para que sus hijos se diviertan con sus amigos.

Ahora con Disney usted tiene un mundo de manualidades para entretenerlos.

Manualidades Disney, más fácil para todos.

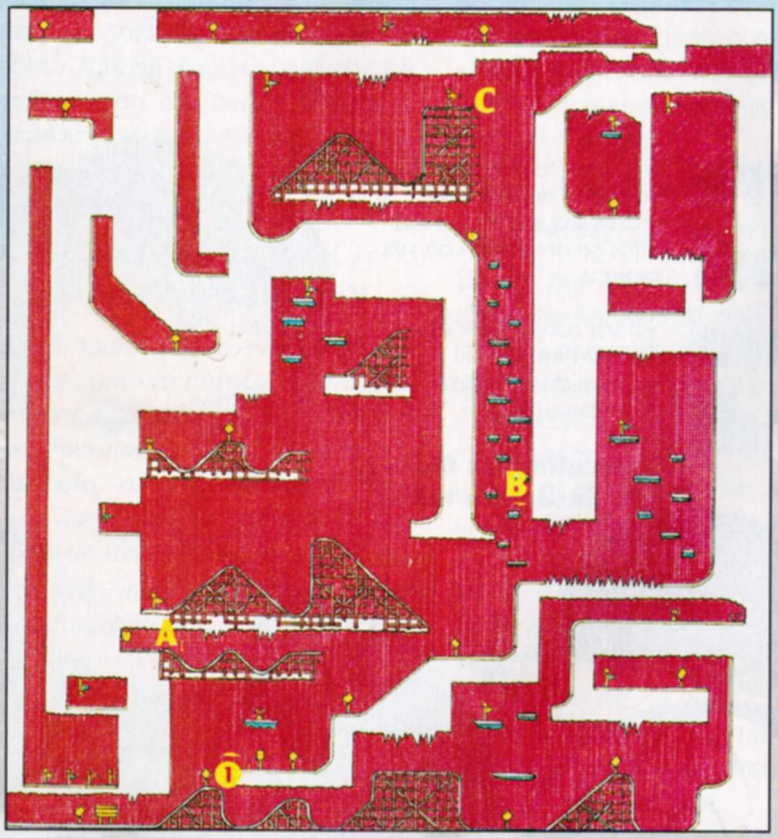
¡YA ESTA A LA VENTA EN SU PUESTO DE REVISTAS!

CURSO

Nintensivo

ROAD RUNNER'S Death Valley Rally™

Definitivamente con esta segunda parte del Curso Nintensivo debes terminar este juego al que sin duda no le veías el fin.



HOPALONG CASUALTY

4-1

1:-Al principio, avanza hasta donde está el número "1" y ve por el camino de arriba (donde está el anuncio de límite de velocidad), te recomendamos que tomes el escudo que esta en "A", después de tomarlo avanza a la derecha rápidamente para que puedas salir con turbo y subir sin que te dañen las rocas por el túnel que señalamos con la letra "B".

2.-Rodea todo el riel para que saltes desde "C" hacia la derecha y halles la salida de este nivel, el cual, como podrás ver, es fácil.

4-2

Este nivel, al igual que el anterior es fácil y no te dará problemas.

Al principio del nivel, avanza todo hacia la derecha hasta que veas el primer anuncio que señala hacia abajo, ten cuidado porque más adelante hay un vacío, sáltalo para seguir avanzando por el camino que te indica el segundo anuncio (que también es para abajo). ➲

➲Al llegar al anuncio con el símbolo de admiración, salta hasta topar con pared para evitar unos picos que se encuentran abajo; de ahí avanza todo hacia la izquierda (ten cuidado de nuevo con el coyote) hasta que...

Llegues al lugar que indica la primer foto (la caída con flecha hacia abajo) desciende hasta que llegues de nueva cuenta a unos rieles y de ahí avanza de nuevo hacia la derecha para encontrar la salida; ten cuidado de nuevo con Wily E. Coyote; para evitarlo puedes subirte a las bases y esperar a que pase. ➲

4-3

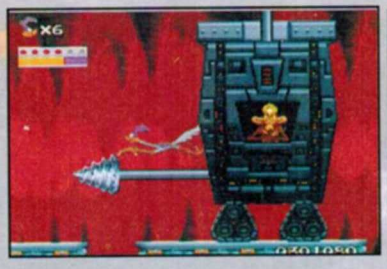
➲Al principio, ve todo por la bajada de 45º sin detenerte, así evitarás que los taladros te toquen, (aquí no uses el turbo porque es indispensable más adelante, después del descenso)

Al llegar al lugar que indica la 1ª foto, baja a los rieles y ve por una pared que esta a la derecha (para evitar usar el turbo puedes avanzar un poco por la izquierda para agarrar velocidad), sigue subiendo hasta que llegues al lugar que indica la 2ª foto ahí avanza un poco a la izquierda y cuando veas camino de nuevo hacia arriba a la derecha tómalo. ➲

➲Una vez que llegues al lugar que indica la 1ª foto, sube teniendo cuidado con el taladro, más arriba verás unos rieles (los que indica la 2ª foto) ahí da un salto a la izquierda para llegar al lugar que indica la 3ª foto y de ese lugar avanza a la izquierda hasta que encuentres una pared, escála la para que sigas avanzando a la derecha y encuentres la salida. ➲

PLAN D

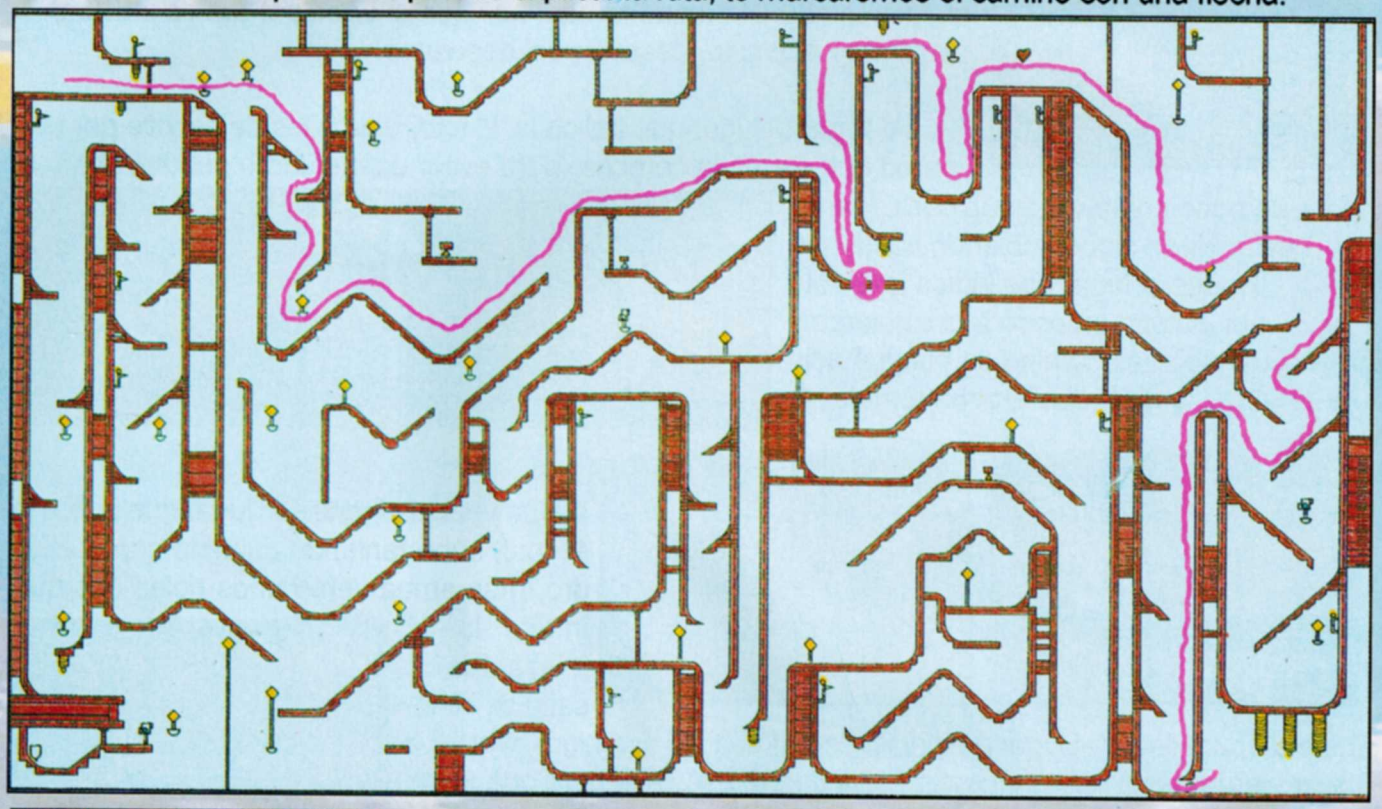
Para destruir la máquina perforadora debes ir a la parte alta de ella subiéndote por los taladros que aparecen en los costados de la máquina, esquiva las prensas hidráulicas que van subiendo de derecha a izquierda, y cuando bajen párate sobre ella para picotear las bases de la prensa de al lado, repite esto para romper los 6 puntos.

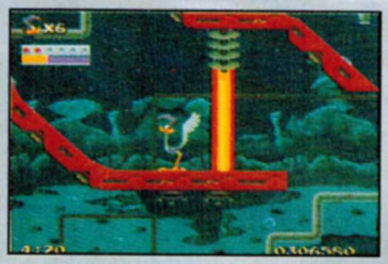


QUANTUM BEEP

5-1

Como es un poco complicado explicar la ruta, te marcaremos el camino con una flecha.





⊂1.-Aquí debes bajar para usar turbo y poder ir hacia arriba para seguir avanzando.

5-2

Esta escena es un poco enredosa, sigue esta secuencia en los teleports.

1.-Entra al teleport # 1 que está a la derecha de donde empiezas.

2.-Avanza hacia la izquierda para llegar a topar con pared, corre entonces a la derecha para volar por la pared que indica la foto y tomar el teleport 2. ⊃

3.-Al salir del teleport #2 sólo sube un poco para tomar el teleport #3.

4.-Ve a la izquierda y verás 3 teleports (4,5,6) toma el #5.

⊂ 5.-Al salir avanza a la izquierda y verás el #7, no te metas, espera un elevador que te conducirá al #8, ahí métete.

6.-Ve hacia la derecha siguiendo el camino y hallarás el #9, métete ahí.

7.-Sólo muévete a la derecha y entra al #11, al salir de este teleport baja (a la izquierda hay una bandera) y ve todo a la derecha; deberás pasar el #13 y el #12 sin meterte a ellos hasta que encuentres el #14, ahí sí debes entrar.

8.-Al salir, toma el #15 que está a la derecha, cuando salgas ve a la derecha escalando una pared y hallarás el #16, métete en él.

9.-Al salir del 16, sube la pared que está a tu derecha para tomar el #17; saliendo de él, déjate caer para encontrar el #18.

10.-Al salir del #18 ten cuidado con Marvin, avanza a la izquierda y...¡uff!...al fin hallarás la salida de este complicado nivel.

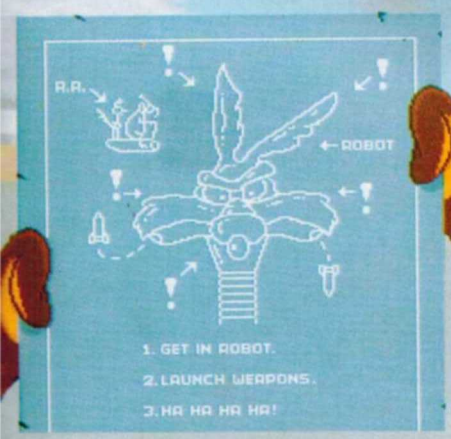
5-3

Este nivel a diferencia de los demás no es un laberinto, sino un camino único, el problema de éste es que tus enemigos te atacan con todo su poder y tu línea de energía se ve reducida rápidamente, ten cuidado con los diferentes cambios de Wily E. Coyote.

1.-(Hambrientus Misilisticus).- Cuando oigas el motor de su misil, prepárate para dar un salto y esquivarlo.
2.-(Caninus aladus).- Este es un viejo conocido del nivel 1-3, sáltalo cuando pase.
3.-(Gyrocopterus Pulguientus).- Cuando te localiza se lanza hacia ti; lo mejor para evitar es mantenerse en movimiento.
4.-(Diabolicus Monstruosus).- Este te perseguirá dando saltos, si quedas atrapado pásate debajo de él cuando salte.

PLAN E

Estudia muy bien los puntos que están marcados con "!", primero destruye la nariz para revelar 4 pequeñas antenas; elimina luego las de los bigotes y vete a la derecha para tomar un gran do-do motorizado que te llevará a destruir las de las orejas.



Ahora sí por fin pudo cantar la gorda para anunciar el final del juego.

Estuvieron duros los laberintos ¿no? Bueno, así el sabor del éxito es más dulce.

CURSO Nintensivo

BATMAN RETURNS

Buen reto enfrentarás en este juego para liberar a ciudad Gótica de las garras del mal; con los tips de este Nintensivo seguramente podrás lograrlo.

Primero los clásicos movimientos: En 3-D

Botón Y: Golpe

Botón B: Salto

Botón Y+B: Spin Atack

Botón A: Special Item

Botón Ló R: Defensa

Botón B+Y: Patada

Botón Ló R +X: Test Tube

Botón B,Y, Abajo: Body Slam

En 3-D puedes cambiar tu Special Item con Select

Movimientos: En 2-D

Botón Y: Batibumerang

Botón B: Salto

Botón A: Batigancho

Botón L ó R: Defensa

Botón L ó R + X: Test Tube

Como en casi todos los juegos de este tipo cuando te acercas mucho a un enemigo lo agarras; éstos son los golpes que puede ejecutar Batman cuando agarra a un enemigo.

1.-Solamente el botón Y.- Darás 2 cabezazos y rematarás al enemigo con una patada (200 puntos por cada golpe).

2.-Hacia adelante (o atrás) + Y.- Arrojarás al enemigo contra el piso (200 puntos más 100 por cada enemigo que te "lleves de corbata").

Ahora que sabemos lo básico, empecemos:

3.-En ciertos lugares al hacer el control hacia arriba + Y estrellarás a los enemigos contra la pared causándoles un gran daño a ellos y a la propiedad privada (300 puntos + 300 por cada enemigo que involucres).

4.-Si agarras a otro enemigo mientras te encuentras cargando a uno, podrás chocar sus cabezas y causarles gran daño a los dos (600 puntos).

ESCENA 1.- AMBUSH IN GOTHAM PLAZA

1-1

Como siempre, la primera escena es la ideal para aprender y practicar algunas "mañas".

← Los batibumerang no causan daño a los enemigos normales, pero con uno solo puedes tirar a los motociclistas, además de que puedes hacer que los payasos que traen bombas las tiren y les exploten a ellos.

Los Bazooka Clown pueden convertirse en un serio dolor de cabeza, pero no todo está perdido contra ellos ya que puedes parar sus tiros con los golpes normales o con el Special Atack, inclusive puedes ocupar a un enemigo como escudo contra sus disparos. →

1-2

← Esta parte no es muy difícil, elimina a todos los Thin Clowns conforme vayas avanzando, cuando llegues con un Tall Clown espera a que te salga un enemigo por atrás, elimínalo y brinca para pegarle en el cuerpo al Tall Clown; pero en el aire voltéate rápido por si te aparece otro Thin Clown por atrás, si a los Fat Clown no los puedes eliminar, no te arriesgues y sáltalo.

El enemigo de esta escena no es mucho problema, ya que con los 3 Test Tubes que tienes en reserva le restarás casi toda su energía, ya sólo es cuestión de darle algunos golpes para eliminarlo; al principio puedes utilizar tu batigancho para bajarle casi toda una línea de energía.

ESCENA 2.- BATTLE IN THE STREETS OF GOTHAM CITY

2-1

← Aquí es bien importante que recuerdes darles con batibumerangs a los enemigos que traen las bombas; cuando llegues con el payaso gordo que se sube a la banca, debes tener cuidado porque si te golpea te resta mucha energía; para evitarlo sólo muévete de lado a lado.

2-2

Cuando vayas en las escaleras eléctricas, salta para ver a los enemigos que están un poco arriba, a los payasos gordos es mejor que los esquives y les pegues por atrás. →

← Un tip para que uses sin mayor problema tu batigancho es el de presionar el botón B seguido, ya que el fuego del techo no te dañará, ten cuidado con las varas en llamas que caen, sólo acércate un poco y regresa para provocar que caigan.

2-3

Al final de esta escena encontrarás al gran enemigo "T. Strongman", a este enemigo lo puedes cargar como a los demás, el único error que puedes cometer contra él es el de pararte enfrente; si ves que la situación se está poniendo muy difícil, usa tus Test Tube o usa el batigancho (escógelo con Select).

ESCENA 3.- ON THE PROWL

3-1

Al ir subiendo por el ascensor te recomendamos que te pongas exactamente enmedio, así podrás moverte cuando aparezcan los payasos gordos,usa tu batigancho para avanzar cuando se detenga el primer elevador. ➔

3-2

➔ Al principio de esta escena déjate caer por el primer balcón para encontrar un Test Tube, además de que por abajo es más fácil avanzar. Aquí tu batigancho será indispensable para ir avanzando, usa la misma técnica que te dimos en la escena 2-2, cuando llegues a la parte que sube la barra de acero vete al centro para esquivar las bombas.

3-3

➔ Gatúbela es un enemigo muy difícil, sigue estos pasos para que sea un poco más fácil eliminarla:
Al empezar el Round dirígete todo hacia la izquierda (esto es para que tengas mayor campo visual); cuando Gatúbela se acerque caminando brinca hacia ella haciendo el Body Slam, regrésate hacia la izquierda y repite este movimiento mientras Gatúbela se acerque caminando hacia ti. Si llegas a ser pateado al irte parando, realiza tu Spin Atack, porque Gatúbela se te acercará ; cuando veas que se va dando giros hacia atrás prepárate porque se arrojará hacia ti, esquívala con el Spin Atack, si tienes Test Tube úsalo; recuerda siempre tratar de "meterla" en la rutina de los Body Slam que es lo que le quita más energía.

ESCENA 4.- THE PENGÜIN'S TRAP

4-1

El principio de esta escena no es más difícil ni diferente que las escenas anteriores que has pasado, te recomendamos estar muy atento en las zonas de luz y así podrás ver las sombras de los enemigos que están a punto de caer para evitar que te dañen, en especial de los payasos gordos. ➔

4-2

← Cuando te enfrentes otra vez contra Gatúbela emplea la misma técnica que te mencionamos la primera vez que te enfrentas con ella; esta vez será más fácil porque ya no usa todos sus ataques.

4-3

Una vez que hayas derrotado a Gatúbela te las tendrás que ver contra el Pingüino, este enemigo te dará varios dolores de cabeza, éste es el primero de los 3: lo más importante es que no te desesperes, cuando esté volando y te arroje paraguas-bomba siempre trata de estar en el lado contrario de la pantalla de donde él se mueva, arroja batibumerangs cuando baje un poco, brinca y dale si estás muy lejos él; cuando se detenga y comience a arrojar paraguas hacia el frente pásate debajo de él y aléjate hacia atrás lo más que puedas, incluso puedes arrojarle algunos batibumerangs antes de que pasen de vuelta los paraguas que arrojó, esquívalos ya sea agachándote y saltándolos; cuando se desaparezca de la pantalla por arriba puedes pararte y usar un Test Tube más para evitar que te dañe. →

ESCENA 5.- TO THE BATMOBILE! 5-1

En esta escena deberás manejar tu batimóvil y cuidarte de los miembros motociclistas de R.T.C.G.; la verdad es una pérdida de tiempo (y exceso de trabajo en tu dedo) el quererlos eliminar, siempre esquívalos ya que sólo salen por unos momentos y se van, debes tener cuidado también con algunos motociclistas que aparecen en fila y en sentido contrario, pasa por el hueco que siempre dejan; de vez en cuando aparecerán unos payasos que te arrojan misiles, al igual que los otros esquiva sus disparos y deja que se vayan como vinieron; al final de la escena encontrarás al enemigo mayor (Campain V.) dispárale y trata de no irte mucho a las orillas para no chocar contra los payasos. Cuando se acerque mucho prepárate porque tendrás que esquivar algunos misiles o dinamita que te disparará

ESCENA 6.- CIRCUS TRAIN 6-1

Esta escena presenta muchos peligros más que las anteriores en vista 3-D; al principio debes tener mucho cuidado con los motociclistas que alcanzarán el tren y te arrojarán una bomba, para esquivarlos trata de permanecer en la parte baja de la pantalla y muévete de un lado a otro para esquivar la bomba, si tienes tiempo la puedes agarrar con el botón"Y" para arrojársela a tu enemigo más cercano pero no le juegues al "valiente" y trata de no arriesgarte cuando la ocasión no lo amerite.

Debes estar muy atento cuando cambie el fondo pues en tu camino aparecerán rieles cruzados, lo más recomendable es que los saltes (si estás sujetando a un enemigo y presionas B, Batman suelta al enemigo para saltar) o que hagas tu ataque especial como te dijimos en el número anterior.

6-2

El organillero te espera al final de esta escena, él se mueve muy rápido pero no es imposible de agarrar por un lado y hacerle la combinación de ataques que quieras para deformarle el rostro, recuerda no intentar atacarlo por enfrente; cuando veas que se para en alguna de las orillas de la pantalla es que disparará, esa es una muy buena ocasión para ir y agarrarlo; si estás en línea recta y no puedes escapar de sus disparos, usa tu Test Tube para evitarlos.

ESCENA 7.- THE PENGÜIN'S LAIR

7-1

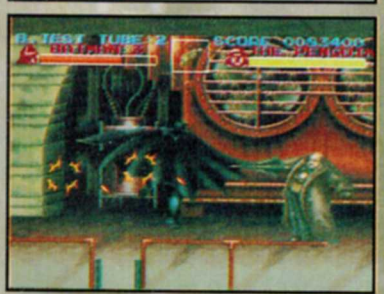
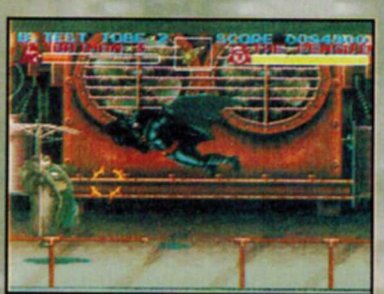
← La última pelea de Batman comienza, como es de esperar los enemigos aquí son muy duros; cuando llegues a la zona en la que está la armada de Pingüinos debes fijarte cuando arrojen sus misiles y tener muy buenos reflejos, ya que cuando estén a punto de caer los misiles (observa las sombras) realiza tu ataque especial para esquivarlos, también si ves la situación muy difícil puedes usar algún Test Tube.

7-2

Realmente es muy difícil evitar algunos golpes del vehículo Pato, debes fijarte muy bien cuando se levante completamente pues se recargará sobre ti, brinca hacia él para tratar de pasarte al otro lado, y después atácalo; cuando se levante a media altura te atacará con misiles, aléjate lo más que puedas de él hasta que caigan los 4 misiles (si estás atrapado en una esquina puedes aprovechar y pasarte debajo de vehículo), lo que nunca debes hacer es poner defensa si el vehículo te atrapa en alguna esquina (creénos), no desesperes y lo acabarás.

7-3

← Ahora sí, la madre de todas las peleas comienza: cuando el Pingüino se encuentre corriendo puedes intentar agarrarlo por un lado y golpearlo, pero debes tener cuidado cuando comience a disparar con su paraguas, usa tu ataque especial si te encuentras acorralado; cuando empiece a volar debes fijarte en su modo de ataque, si te arroja paraguas haz tu Body Slam para golpearlo y si se desaparece prepárate porque se dejará caer con furia, haz tu ataque especial para esquivarlo, repite todo esto hasta que lo elimines y recuerda no desesperarte.

Como siempre, los juegos de Konami tienen diferente final dependiendo la dificultad; si nos mandas una foto con la pantalla final que aparece en dificultad "Manía" ya tienes asegurado tu lugar en los récords.

LOS RECORDS

Toma las fotos de tus RECORDS, en una habitación a oscuras, pon tu cámara sobre un tripié, un mueble o un objeto que la mantenga inmóvil. Para lograr mejores resultados sugerimos usar una cámara de 35 milímetros con una velocidad de 1/8 de segundo. Envíalas a: Pestalozzi 838, Col. Del Valle C.P. 03100, México, D.F. y forma parte de nuestro selecto grupo de Récords de Nintendo.

EL SALON DE LA FAMA

F-ZERO
DANIEL RODRIGUEZ
1'45"48 --------DEATH WIND

SUPER MARIO KART
1'32"09 -------- MARIO CIRCUIT 2
1'10"40 -------- KOOPA BEACH 2
RELAMPAGO
ROBERTO PABLO BROOKS
SERGIO VALLES

T.M.N.T. IV
21'06"
JORIARIBSAM VILLA JIMENEZ

AXELAY
JOSE MARIO VELAZQUEZ C.

ADVENTURE ISLAND II
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA

BATMAN II
HECTOR H. RODRIGUEZ S.

BATTLETOADS
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
BUSTER BUST LOOSE
JULIO EDUARDO FLORES A.

CASTLEVANIA
J. MARIANO VELAZQUEZ C.

DREAM MASTER
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA

DOUBLE DRAGON III
MARIO A. MADRIGAL H.

DEATH VALLEY RALLY
JORIARIBSAM VILLA J.

DOUBLE DRAGON II
RODRIGO LOPEZ AVILA
JULIO EDUARDO FLORES A.
IVAN DEL CASTILLO LEAL

DUCK TALES
JULIO EDUARDO FLORES A.
IVAN DEL CASTILLO LEAL
HECTOR H. RODRIGUEZ S.

DONKEY KONG
ISMAEL ALFARO Q.

FELIX THE CAT
MARIO E. DIAZ O'CHEITA

GRADIUS III
JOSE MARIANO VELAZQUEZ

GHOST IS N'GOBLINS
ROBERTO PABLO BROOKS
SERGIO VALLES

GALAXY 5000
ROCRIGO LOPEZ AVILA

JOE & MAC
DANIEL RODRIGUEZ B.

JACKAL
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA

LOLO II
HUMBERTO H. DELGADO

MICKEY MOUSE CAPADE
RODRIGO LOPEZ AVILA

MEGA MAN II
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA

MEGA MAN III
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL

MEGA MAN IV
BARRON BROS.
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
HECTOR H. RODRIGUEZ S.

MEGA MAN V
JULIO E. FLORES AUDEVEZ

METAL GEAR
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL

MAGICAL QUEST STARRING
PAOLA SALGADO GARCIA
JESUS A. SUAREZ GARCIA

NARC
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL

NINJA GAIDEN II
MARIO A. MADRIGAL H.
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA

OPERATION WOLK
RODRIGO LOPEZ AVILA

P.O.W.
JULIO E. FLORES AUDEVEZ

POWER BLADE
LUIS DE LA VEGA SANCHEZ

PRINCE OF PERCIA
RODRIGO DIEZ GARAY

ROBOCOP II
MARIO A. MADRIGAL H.

SIMPSONS I
BARRON BROS.

STREET FIHGTER II
JULIO CESAR PERALTA A.
MARIO A. MADRIGAL H.
SANTIAGO ESPINOSA S.
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA

SUPER MARO KART
SANTIAGO ESPINOSA S.
ZIBBIT, LIZZARD

SUPER MARIO WORLD
JOSE M. PLATA DOMINGUEZ
SANTIAGO ESPINOSA S.
HEIDI C. BARRON FLORES
LUIS ARTURO PEREZ
JOSE RODRIGUEZ ALMANZA
ROBERTO PABLO BROOKS
SERGIO VALLES
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
LIZZARD, MARGARITO
ANTONIO CARDENAS CANTU

SUPER MARIO BROS 2
BARRON BROS
HECTOR H. RODRIGUEZ S.

SUPER ADVENTURE ISLAND
HECTOR H. RODRIGUEZ S.

SUPER GHOULS & GHOSTS
RODRIGO LOPEZ AVILA

SHADOW OF THE NINJA
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL

SNOW BROS
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL
HECTOR RODRIGUEZ SILVA

SUPER STAR WARS
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
RODRIGO DIEZ GARAY

SKATE OR DIE
ISMAEL ALFARO Q.

STAR FOX
RODRIGO DIEZ GARAY
LIZZARD

T.M.N.T. II
BARRON BROS
MARIO A. MADRIGAL H.

T.M.N.T. III
DANIEL RODRIGUEZ B.
MARIOA A. MADRIGAL H.
PEDRO ALVAREZ YURIAR
JOSE A. BELTRAN ALVAREZ

T.M.N.T. IV
JESUS A. SUAREZ GARCIA
ZIBBIT, MARGARITO
HECTOR H. RODRIGUEZ S.
HECTOR PAVEL CAMPOS R.

TINY TOON
HECTOR PAVEL CAMPOS R.

THE LITTLE MERMAID
BARRON BROS

TATALLY RAD
RODRIGO LOPEZ AVILA

THE LEGEND OF KAGE
RODRIGO LOPEZ AVILA

VIPER
ISMAEL ALFARO Q.

WWF SUPER WESTLEMANIA
ISMAEL ALFARO Q.

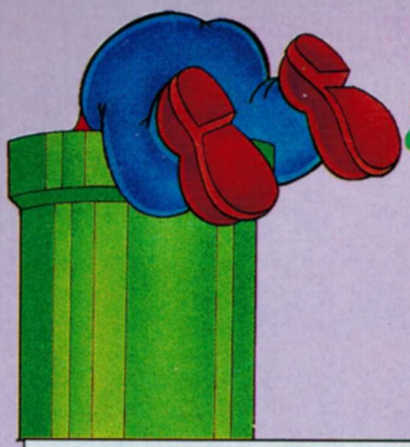
WORLD CUP
BARRON BROS
ISMAEL ALFARO Q.

YO NOID!
JULIO E. FLORES AUDEVEZ
IVAN DEL CASTILLO LEAL

ZELDA III
JESUS A. SUAREZ GARCIA
LIZZARD, MARGARITO, ZIBBIT
LINK II Y SPY

RESPONDIMOS A:
JULIO E. FLORES
CARLOS D. CALDERON
PABLO MORENO
MAURICIO RUANOVA
EDGAR RODRIGUEZ
JORGE A. ORTIZ
LEOPOLDO LARA
SERGIO GIRON
LUIS E. CASAS
J. A. ROMO
SERGIO LARIOS
MIGUEL A. GARCIA
MONICA O. LEO
JUAN JOSE YAÑES
ENRIQUE A. CASARUBIAS
ISRAEL A. ALVARADO
MIGUEL IZQUIERDO P.
ALBERTO MEDINA
VICTOR M. ELIAS
ADRIANA ISLAS R.
OSCAR R. ALVAREZ
OSWALDO VALENCIA M.
RUY MANRIQUE B.
EDGAR A. YAÑEZ
ISAAC GONZALEZ E.
EDUARDO SOSA
FAMILIA GUILAS
JAVIER VILLAGOMEZ
JORGE A. MONTOYA
LUIS UZZIEL S.
JULIO C. GAVIÑO
LAURA A. ISLAS
JOSE MAURICIO L.
JUAN MANUEL M.
SERGIO A. MANRIQUE
SERGIO S. G.
NOEL RODRIGUEZ S.
MAURICIO QUIRIN P.
MIGUEL A. ENRIQUEZ

COLABORARON:
ADRIAN NEGRETE
PABLO MONCAYO
PAUL JURADO
CARLOS CARRASCO S.
Z. ISRAEL GARCIA
LIZZARD
GERARDO VAZQUEZ B.
ARMANDO MELESIO

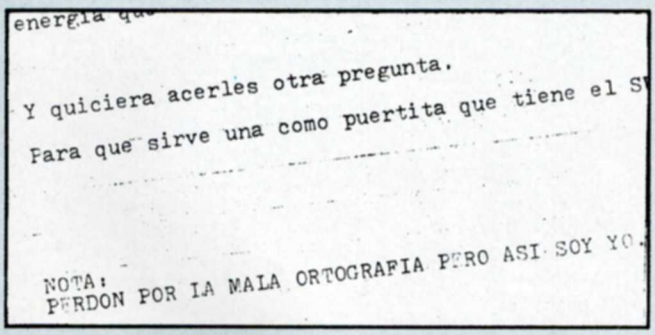


¿ Qué hay dentro de...?

LAS CARTAS QUE NOS LLEGAN

¿Qué pasa? ¿Club Nintendo ha enloquecido? ¿Se trata esto de unas nuevas clases de gramática mensuales? ¿Contrató Club Nintendo un miembro de la Real Academia de la lengua?

¡Para nada! Simplemente que en la revista recibimos muchísimas cartas con errores ortográficos que obviamente dificultan su lectura y clasificación. Incluso algunas de ellas piden disculpas por su mala ortografía, pero la carta que de plano hasta nos hizo pensar en este artículo es la que a continuación reproducimos.



energía qu

Y quiciera acerles otra pregunta.

Para que sirve una como puertita que tiene el S

NOTA:
PERDON POR IA MALA ORTOGRAFIA PERO ASI SOY YO

No es posible reconocer que estás mal y no hacer por lo menos algo por superarte.

Nosotros en Club Nintendo escribimos la revista tal como platicamos con nuestros cuates. No nos preocupamos por seguir las reglas gramaticales y de sintaxis al pie de la letra, pero tampoco nos gustan los errores ortográficos y de acentuación. Ya se nos han ido algunos errores en revistas anteriores y, aunque no es disculpa, son muchas las páginas que debemos cuidar cada mes; incluso todas las cartas que reproducimos en Dr. Mario, S.O.S. o Mariados, las corregimos y cuidamos que no tengan errores.

Hemos dicho también que "NECESARIO" se escribe con "C" pues viene de "NECESIDAD" sin embargo como un juego creativo con las siglas NES y SUPER NES nosotros escribimos "NESESARIO". Algo similar pasa con la sección de "MAREADOS" que juega con la palabra "Mario" para crear la nueva palabra "MARIADOS".

La recomendación que queremos hacer es que si tú sabes que te falla la ortografía, siempre que escribas lo hagas con un diccionario al lado y revises cada palabra de la cual tengas aunque sea una pequeña duda. Y no nos referimos exclusivamente a las cartas que escribes a Club Nintendo, sino a cualquier redacción que hagas.

Las reglas de acentuación, por ejemplo, son extraordinariamente sencillas, las encuentras en muchos libros en español y casi en cualquier diccionario. Estamos convencidos que pueden aprenderse en menos de 2 ó 3 horas y una vez que te las sepas no habrá una sola palabra en la cual dudes sobre su acentuación.

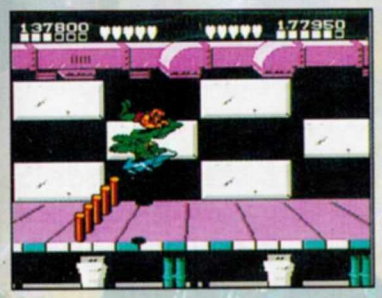
Nosotros seguiremos recibiendo cartas en la revista y cuando vayamos a publicarlas las corregiremos como debe ser; pero no por nosotros, sino por ti, trata de evitar errores, revisa siempre lo que escribes antes de dejarlo como definitivo, pide ayuda, consulta diccionarios, haz lo que sea necesario para que tú estés seguro que tus redacciones no pueden estar mejor. Hay veces que por flojera escriben preguntando por juegos como Stret Figther (en lugar de Street Fighter) o peor aún los nombres y apellidos de quien escribe no tienen sus acentos donde deben de ir. Por ejemplo, no es posible que si te apellidas Rodríguez no le pongas el acento a la i. Si tú no tienes respeto por tu nombre, nadie lo tendrá.

En la redacción, igual que en los videojuegos y cualquier aspecto de tu vida si sabes que puedes mejorar, no te conformes con la mediocridad y haz lo que esté en tus manos por superarte *¡Los videojugadores debemos de superarnos siempre!*

Hay quien dice que las mayúsculas no deben acentuarse, aunque esto no es cierto pues no existe como regla. Lo que pasa es que en la mayoría de las máquinas de escribir y tipográficas, que por cierto no son hechas en países donde se habla español, las mayúsculas no tienen acentos; pero la gente que hace esta maquinaria se ha interesado en esto y puesto que las venden por todo el mundo ahora sí es posible poner acentos en las MAYÚSCULAS y AQUÍ ESTÁ la prueba.

Hatris: como ves también en los videojuegos se les llegan a ir errores

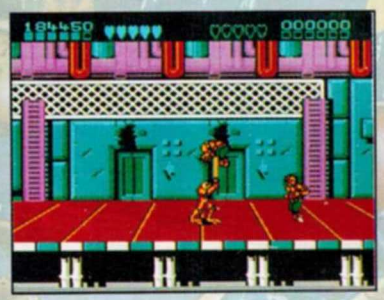
INFORMACION NESESARIA



Aunque de este juego te hablaremos con más detalle en el próximo número, aquí te presentamos un pequeño avance para que lo vayas conociendo.

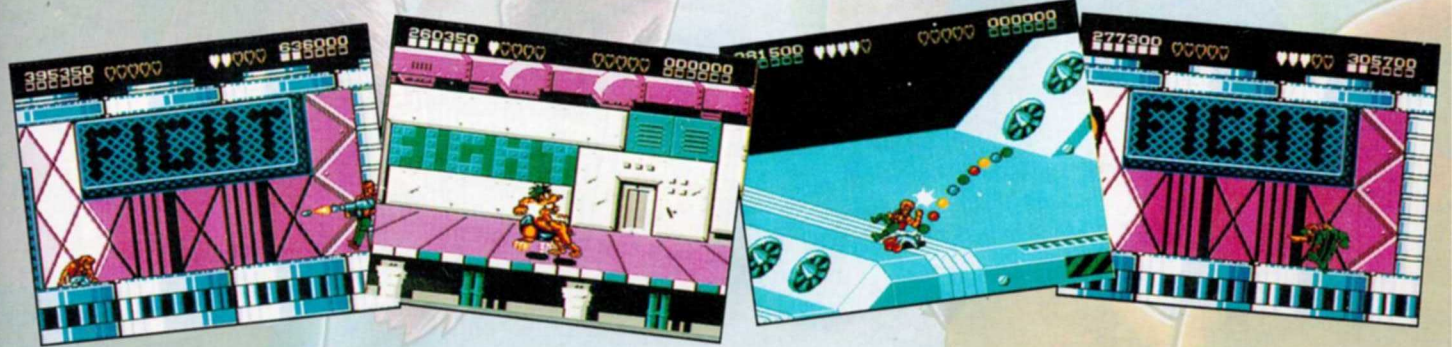
Mientras Dark Queen y la organización Black Shadow Warriors unían sus fuerzas para así lograr la tan ansiada conquista del mundo formando un terrible equipo del mal, en otro lado se formaba un equipo para combatirlos: los Battletoads y los Double Dragon juntaban sus fuerzas para crear "The Ultimate Team".

Quizás si tú has leído nuestros anteriores reportes acerca de este juego, pienses que estamos exagerando al decir lo bueno que es, pero no, realmente desde cualquier punto de vista que se vea, este es un gran juego para NES, ya que aquí Rare vuelve a mostrarnos que no se necesitan grandes cantidades de Megas para programar un buen juego (Battletoads-Double Dragon contiene sólo 2 megas de memoria, pero por la cantidad de gráficos, detalles, efectos y movimientos del personaje podrías jurar que es de más) sino una gran creatividad; realmente es muy difícil que en cualquier otro juego para NES (o hasta SNES) encuentres la variedad de escenas que verás en este juego de 6 niveles, ya que si no estás luchando contra los robots guardianes de la nueva organización del mal, estarás conduciendo tus motocicletas de velocidad y al mismo tiempo peleando contra otros enemigos y esquivando los obstáculos que se presentan.



Otro factor que los programadores de Rare ejecutaron muy bien es la unión de los estilos de juegos de Battletoads y Double Dragon creando una súper acción con un gran factor de diversión y esto es muy sorprendente, ya que es la primera vez que trabajaban con los personajes de Double Dragon.

Realmente sería un error dejar pasar este estupendo juego; si después de leer nuestros puntos de vista acerca de este juego aún no crees que este juego sea bueno te invitamos a que lo conozcas y es muy seguro que compartas nuestra opinión.



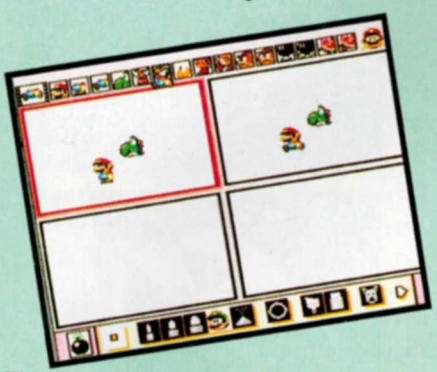
CURSO

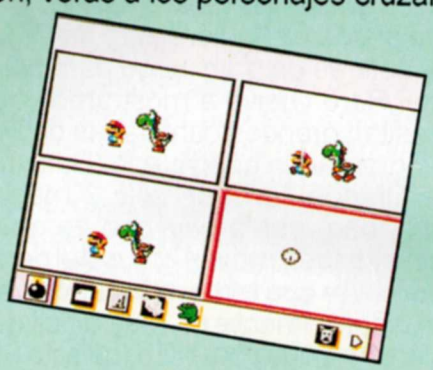
Nintensivo

MARIO PAINT

Muchas ideas pueden surgirte para hacer animaciones en Mario Paint; todo el chiste está en que conozcas las posibilidades de esta función, las analices y decidas qué animación harás y cómo la harás.

Probablemente tú ya dejaste que Mario Paint haga una rápida, clara e ilustrativa demostración de lo que puede hacer, pero si no, deja el cartucho sin presionar botones del mouse ni moverlo. Checa toda la presentación, especialmente la parte de animación y verás cómo hacen que Mario y Yoshi caminen. (hechos con estampas ya fijas en tu Mario Paint) Si esta animación la combinas con el "path", o sea el camino que seguirá la animación, verás a los personajes cruzar la pantalla.

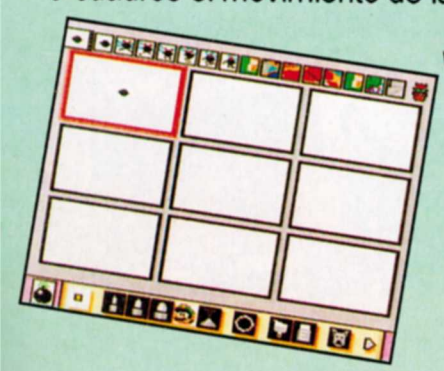


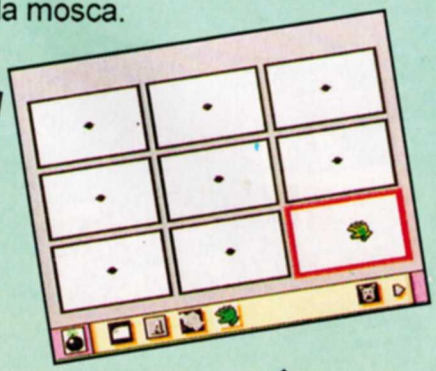


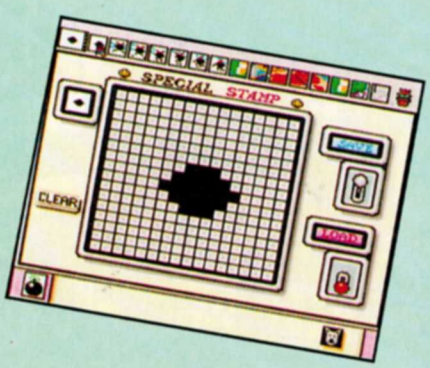
Tú tienes 3 opciones de animación: de 4 cuadros en la cual cada uno ocupa casi un cuarto de pantalla. Es recomendable cuando tiene una animación muy sencilla (como la de Mario y Yoshi de la presentación o cuando el área que deseas animar es muy grande). También tienes la opción de 6 cuadros y de 9 cuadros. Esta última es para cuando quieres varios movimientos aunque el área es más chica. En los 3 casos debes considerar que la animación es un "loop" (se pronuncia lup) o sea un ciclo que cuando termina el último cuadro, vuelve a empezar el primero.

Como dijimos la animación puede ser apoyada por el "path" para marcarle una ruta a la animación. Para esto los cuadros deben estar hechos "en el mismo lugar" dentro del recuadro de la animación, ya que si no estarías combinando 2 movimientos a la vez y parecería que está saltando el personaje.

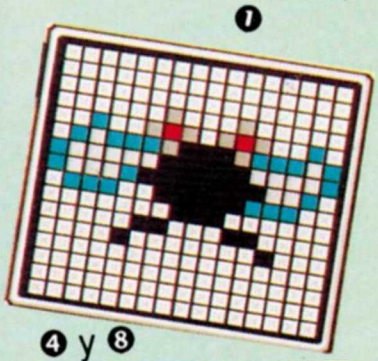
Para ello toma un punto de referencia del personaje que vayas a animar y con "la mano que copias" repítelo en los demás cuadros. Después en cada uno de ellos haz los cambios necesarios para darle movimiento. Aquí, por ejemplo es una mosca hecha en 9 cuadros. En el primero sólo ponemos "el cuerpo" de la mosca para que no varíe la posición cuando encima coloquemos, en cada uno de los 9 cuadros el movimiento de la mosca.



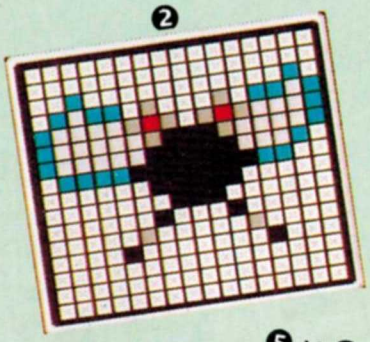




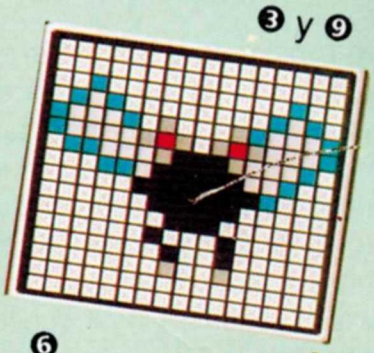
❶



❷

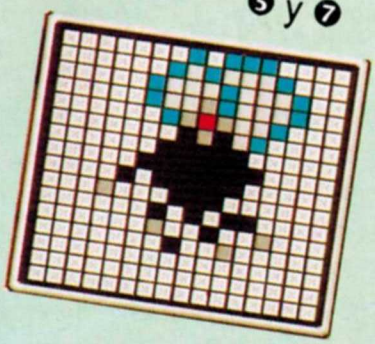


❸ y ❾

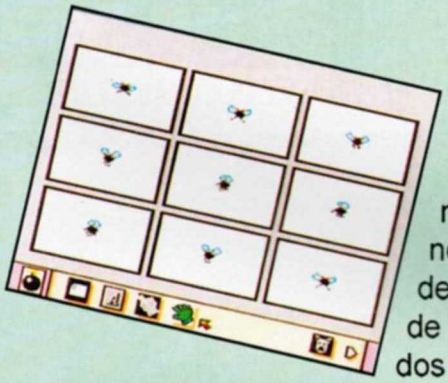


❹ y ❽

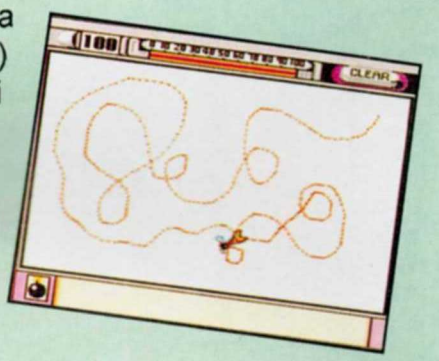
❺ y ❼



❻

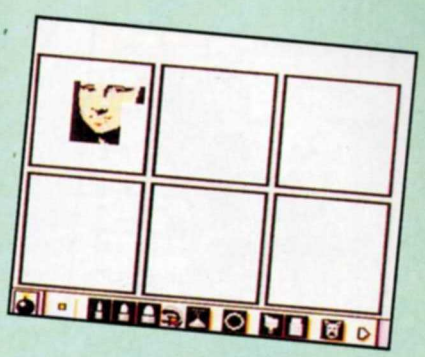


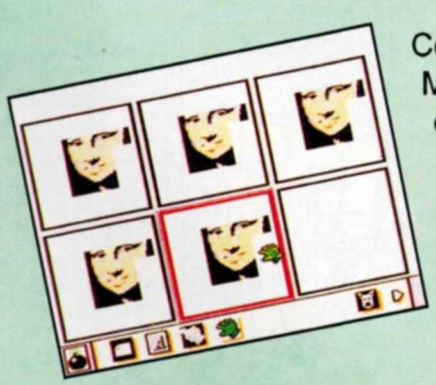
Como el cuerpo es igual, exactamente encima se irán colocando las variaciones de las patas, ojos y alas. Aquí ves las estampas que hicimos de la mosca. No hicimos las 9 porque la estampa 7 la repetimos de la 5, la 8 de la 4 y la nueve de la 3; así el "loop" (ciclo) no "brincará" en la animación. Si después pones en "path" el camino de la mosca volando por todos lados verás que la puedes desaparecer por el lado derecho de un objeto al dejar de presionar el botón del mouse y puede volver a aparecer por el otro lado presionándolo nuevamente.



Otra forma de hacer animación es fija, es decir que no le marcarás un camino sino que al usar "path" será siempre sin mover el mouse.

El ejemplo claro y que tú podrás realizar muy fácilmente si realizaste la Mona Lisa que publicamos en el número anterior, es precisamente con este cuadro llamado también "La Gioconda" del pintor Leonardo de Vinci.

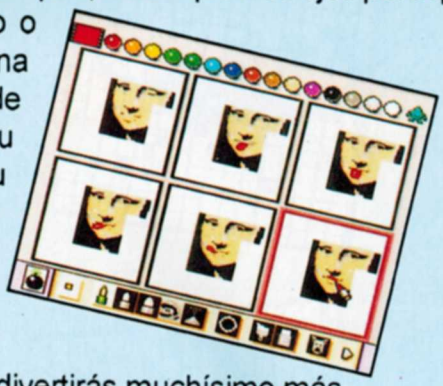




Con las estampas que ya tienes de la Mona lisa, reprodúcelas en el primer cuadro de animación. Copia con "la mano que copia" este cuadro en los otros 8 cuadros y así asegurarás que la animación no estará brincando. A partir de aquí la animación corre a cargo de tu creatividad.

Podrás, por ejemplo ponerle en el cuadro 2 una lágrima en el ojo, en el 3 saliendo, en el 4 ya afuera, en el 5 corriendo por la mejilla, en el 6 una lágrima en el otro ojo etc. Esa lágrima, por ejemplo la puedes deslizar muy fácil en estampa y posicionar con sello (el Mario abajo del Menú) donde tú quieras.

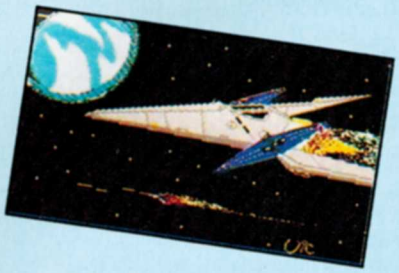
Otra opción es que también en estampas, modifiques los ojos para que en lugar de que vean al frente, vean hacia un lado, hacia el otro o parpadeen. Puedes agregarle una lengua a la boca que se mueve de un lado al otro y mejor aún: usar tu creatividad; cuando tengas lista tu animación sólo presiona path exactamente sobre el lugar que le corresponde dentro de la cara.

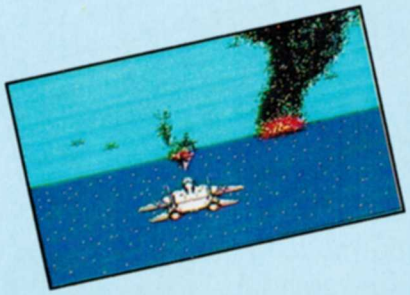


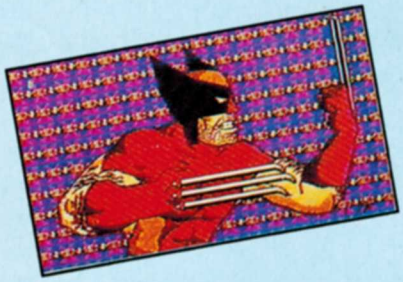
Una vez comprendiendo bien las posibilidades de tu Mario Paint te divertirás muchísimo más.

Tal vez sea demasiado tarde, pero si tú no tienes Mario Paint aquí tienes otro pretexto más para adquirirlo. Recién desempacado y antes de que vayas a salvar cualquier dibujo, pon "load" en el robot y verás el cuadro del automóvil que viene en la caja.

Victor Manuel Martínez es un lector que grabó en un videocasstte algunos de sus dibujos en Mario Paint ¿qué te parecen?



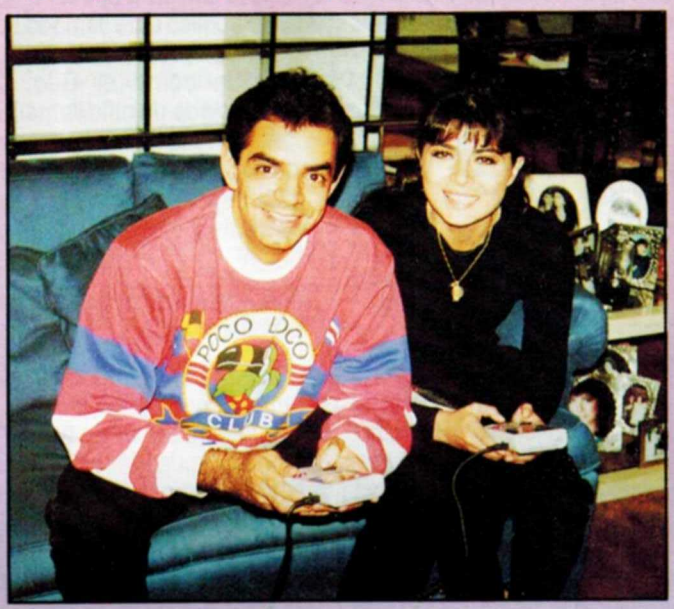




Nintendo Power pidió nuestra colaboración para realizar este dibujo que será publicado en su especial de Mario Paint dentro de un mes en Estados Unidos de Norteamérica. Comprende 150 estampas o sea ¡38,400 pixels!

el control de las Celebridades

Una de las parejas más comentadas del mundo artístico es la formada por la bellísima Victoria Ruffo y su esposo Eugenio Derbez.
Ella ha consolidado una sólida carrera como actriz de telenovelas; él con chispa y frescura ha creado exitosamente un estilo propio dentro de la comedia.
Nos enteramos que ambos son fanáticos del Game Boy y los invitamos a esta sección



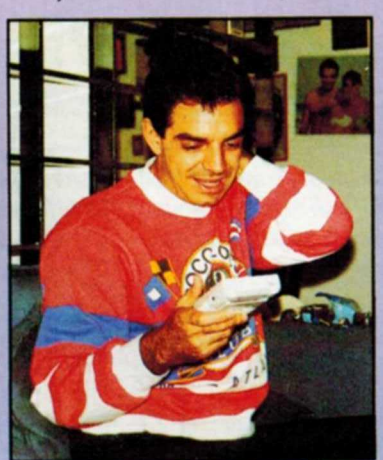
Eugenio y Victoria uniendo sus vidas por el Video Link.

C.N.: Además de Game Boy ¿Tienen otro sistema de videojuegos?
E.D.: Sólo Game Boy. Desafortunadamente tenemos poco tiempo para jugar tranquilamente en la casa; Yo compré mi Game Boy porque veía que Victoria lo jugaba en las largas esperas entre escena y escena.
V.R.: Yo creo que pronto tendremos que comprar el Super Nintendo porque nuestro hijo José Eduardo (que ahora tiene poco más de un año) no nos los va a perdonar. Pero hasta nos va a servir para convivir con él.
E.D.: El primer título que voy a comprar es Mario Paint porque me gusta escribir música.

Muy aténtos al juego.

¿Qué tanto juegan Game Boy?
V.R.: En la casa muy poco, pero por ejemplo en las grabaciones de la telenovela (Ella estelariza "Capricho") Hay veces que las esperas son muy largas entre una escena y la siguiente; entonces sacas el Game Boy y se te pasa el tiempo rapidísimo.
E.D.: Yo en las giras que tuve con mi show tenía muchos ratos libres en el avión, en el hotel,en los que me picaba jugando.

¿Cuántos juegos tienen?
V.R.: No muchos Super Mario Land, Dr. Mario, Tetris, Faceball 2000; Nos gustan los juegos de destreza porque cuando estás esperando a alguien y de repente te dicen "pásale" entonces lo apagas y en cualquier momento pudes volver a empezar, a diferencia de los de acción que si tienes que interrumpir un buen juego, te da coraje.
Ya qué les justan los juegos de destreza ¿que opinan de Yoshi's Cookies?
Se me hace muy original y muy chistoso. Se ve que está muy divertido y es el tipo de juego que no te cansas de jugar.
¿Cuáles son sus próximos planes?
E.D.: Rebasar las 150 líneas de Tetris, conquistar el nivel 24 med de Dr. Mario...
Perdón,nos referimos a sus planes profesionales.
V.R.: Desde hace tiempo queremos hacer teatro juntos y parece que ya pronto iniciaremos.
E.D.: Además pronto ya estará en la tele un nuevo programa que estamos preparando y que se llamará Eugenialidades. Cuando ya esté en el aire les recomiendo dejar descansar media hora el Nintendo para que vean el programa que tendrá un humor muy original, muy chistoso.
Finalmente ¿Qué opinan de Club Nintendo?
E.D.: ¿Qué es Club Nintendo?
Sólo porque después le ganó la risa no nos sentimos frustrados, pero nos despedimos de esta pareja no sin antes solicitarles el tradicional autógrafo.

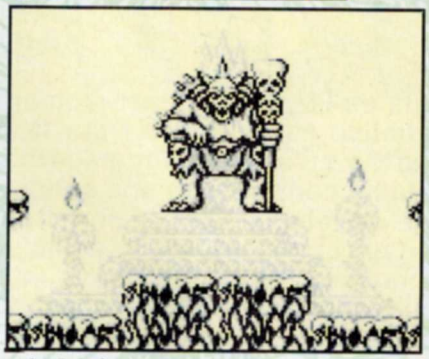


A veces se gana a veces se pierde.

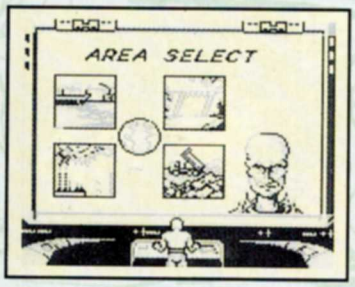
YO SHI quiero decir algo:
Ni entiendo Ni intento entender pero KON AMIstad le digo que no esTE TRISte... con Club Nintendo SE IKAbarán sus problemas.
SON Ydeas de un amigo.

GAME VISTAZO A:

ZEN INTERGALACTIC NINJA™

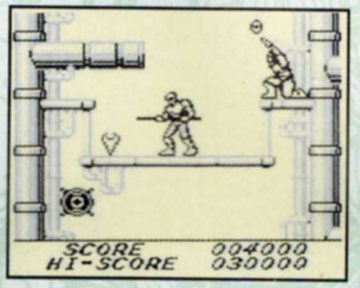


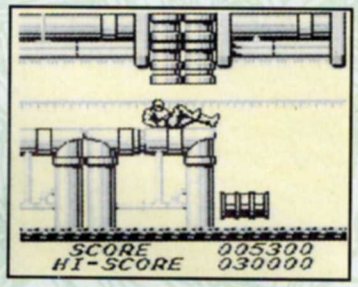
Zen es un ninja que vino desde el planeta Om para ayudar a combatir los problemas ecológicos de la tierra causados por un diabólico ente llamado Lord Contaminous; éste ser sólo puede ser destruido por una extraña piedra conocida como el Geo Crystal que está en propiedad de un niño llamado Jeremy; así que Lord Contaminous lo ha secuestrado y encerrado en un cristal para evitar que use el Geo Crystal en él; la única esperanza para la tierra es que Zen rescate a Jeremy y el Geo Crystal.

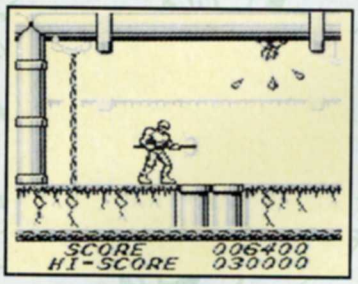


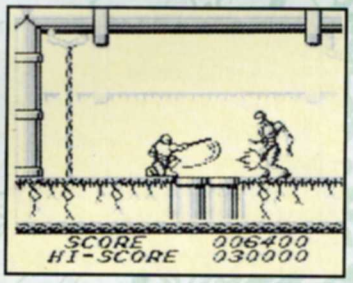
Antes de enfrentarte a Lord Contaminous debes "limpiar" 4 áreas de desastre ecológico, las cuales podrás elegir en pantalla sin importar cual tomes primero.

OIL AREA Algunas partes de Oil Area son un poco resbalosas debido al derrame de petróleo provocado por Oil Slick; es importante que acumules poder en tu Photon Stick para eliminar a los enemigos desde lejos, cuando vayas descendiendo ten cuidado con los "ojos" que disparan, los tipos que arrojan granadas y los tubos en llamas, más adelante debes tener cuidado con los barriles que suben y bajan, calcula caer en ellos cuando apenas estén saliendo.



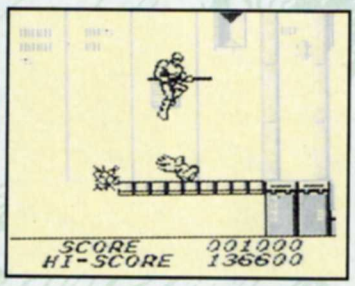


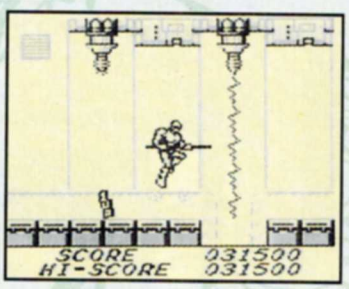


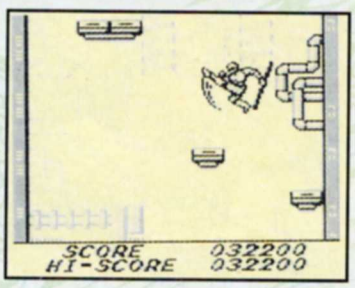


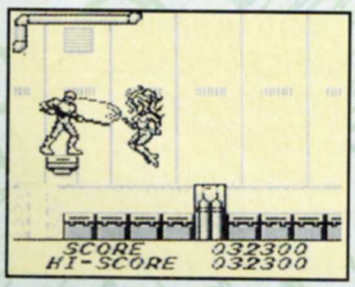
Enemigo Oil Area: Oil Slick Este tipo puede ser muy resbaladizo pero no es difícil; cuando aparezca dale un golpe de poder de tu Photon Stick pero debes estar agachado; cuando comience a rebotar sólo esquívalo y aléjate de él cuando se pegue a la pared pues te disparará, empieza a acumular poder para que cuando caiga lo puedas golpear, repite esto hasta que lo elimines.

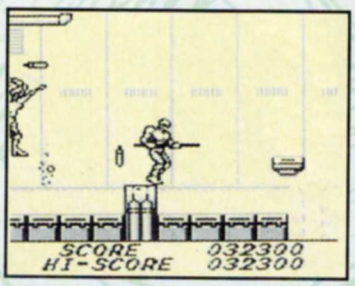
DAM AREA Toda el agua que se encuentra en la presa está contaminada debido a la lluvia ácida que Sulfura ha dejado caer sobre ella; al principio del área debes tener cuidado con los rayos que caen del techo y con las corrientes de agua al hacer un salto ya que puedes caer; otro lugar en el que debes tener cuidado es cuando estés subiendo porque si saltas cuando esté cayendo agua serás arrojado hacia abajo y si no calculas bien puedes caerte al vacío y perder una vida, debes tener especial cuidado en el área donde aparecen y desaparecen las bases.





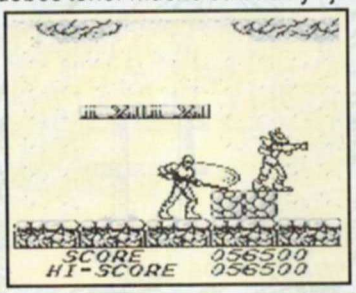


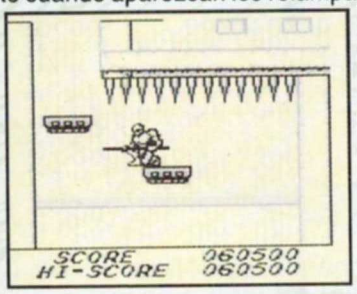


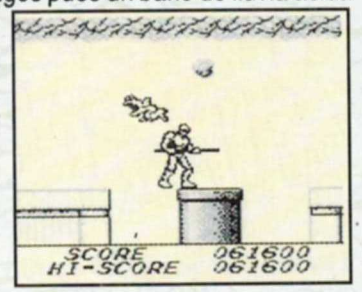


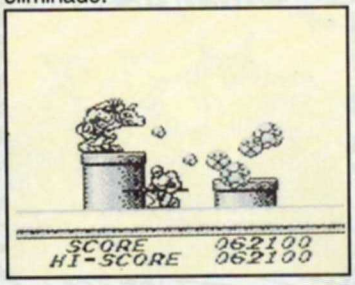
Enemigo Dam Area: Sulfura Súbete inmediatamente a la pequeña base de la izquierda y desde ahí dale varios tiros de poder, cuando se acerque hacia ti por segunda vez bájate y corre hacia la base de la derecha para esquivar sus bombas y seguir disparándole, si eres lo suficientemente rápido la podrás eliminar antes que te bañe con su lluvia ácida.

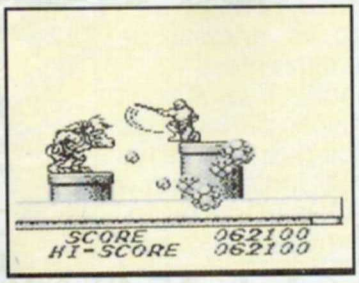
SMOG AREA Lo que antes era un verde bosque ahora es un cementerio de árboles gracias a los efectos del smog provocados por Smogger; al principio debes tener mucho cuidado y fijarte cuando aparezcan los relámpagos pues un baño de lluvia ácida te espera; al ir subiendo debes tener una buena medida en tus saltos pues unos pequeños ventiladores harán que te descontroles; al llegar a la zona de los picos si te agachas en la primera base podrás evitar ser eliminado.





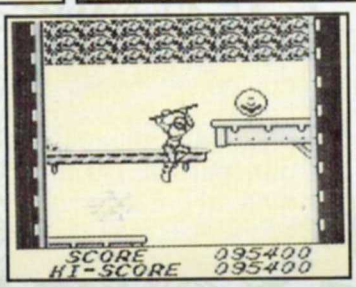


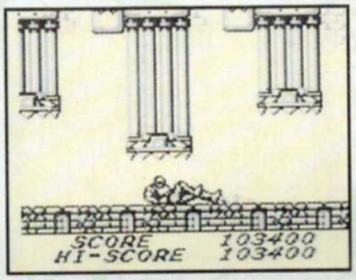


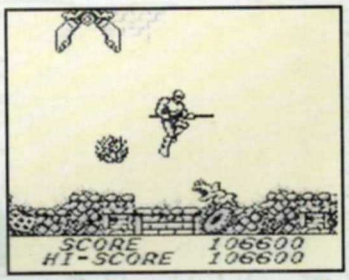


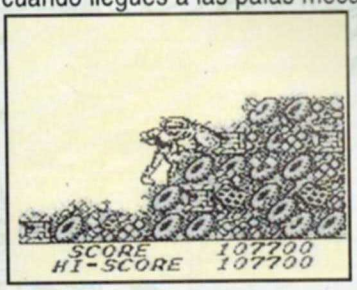
Enemigo Smog Area: Smogger
Smogger no es un enemigo que se caracterice por ser muy difícil, si aparece por el tubo de enmedio sólo ve a cualquiera de los 2 tubos que están a los lados y agachado dale golpes de poder con tu Photon Stick; cuando aparezca en cualquiera de los tubos de la orilla agáchate como indica la segunda foto para evitar que te dé con su smog, después patéalo.

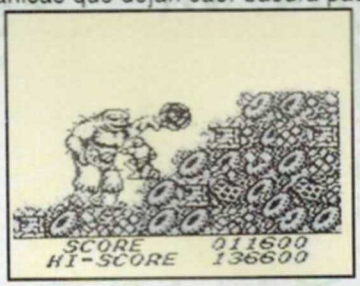
DUST AREA
Este gigantesco basurero es el dominio de Garbage Man; la primera parte de esta escena será difícil, pero al venir en descenso lo deberás hacer muy rápido ya que varias toneladas de basura vendrán cayendo detrás de ti (no olvides que haciendo el control hacia abajo + B puedes dejarte caer por algunas bases); otro punto en el que debes tener especial cuidado es con las trituradoras de basura, porque con una sola vez que te toquen te eliminan; cuando llegues a las palas mecánicas que dejan caer basura pásate sin detenerte y así evitarás que te dañen.





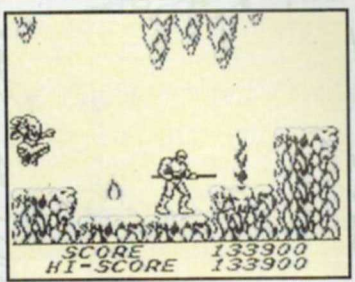


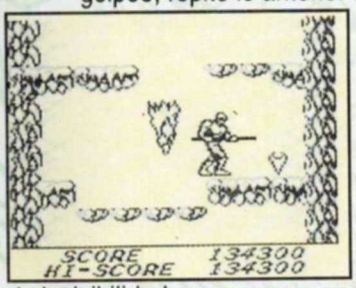


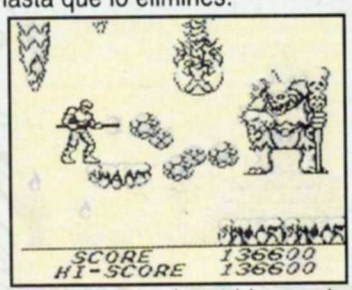


Enemigo Dust Area: Garbage Man Este enemigo siempre sigue una ruta fija, cuando aparezca párate en el primer escalón y desde ahí dale un golpe con tu Photon Stick y después quédate golpeando en tu lugar para que cuando baje no te pegue, ahí sólo voltéate y mantente golpeando, cuando se esconda en la basura párate en el segundo escalón cuando se vaya y en el primero cuando venga de regreso para evitar que te golpee; repite lo anterior hasta que lo elimines.

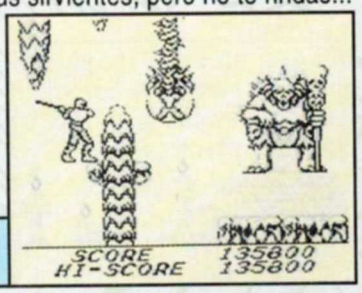
Y al fin... **Lord Contaminous**
Poco te podemos decir acerca de ésta escena, aquí debes tener mucho cuidado con las flamas que salen del piso; y al igual que en la escena de Garbage Man al ir descendiendo serás atacado con picos que caen, pero si tomas la invisibilidad que aparece pasarás casi todo sin problemas, la batalla contra Lord Contaminous será difícil, ya que él te atacará con todas las armas de sus sirvientes, pero no te rindas... hazlo por la tierra.







Si tú eres propietario de un Game Boy sabrás por experiencia que los juegos de Konami para este sistema son muy buenos, Zen Intergalactic Ninja no es la excepción, la acción se desarrolla tipo T.M.N.T., quizá el único "pero" que le podamos encontrar a este juego es que si eres un experto verás poco reto, pero eso no le quita su buen factor de diversión; Zen es un juego que continúa la tradición de Konami de buenos juegos para Game Boy.



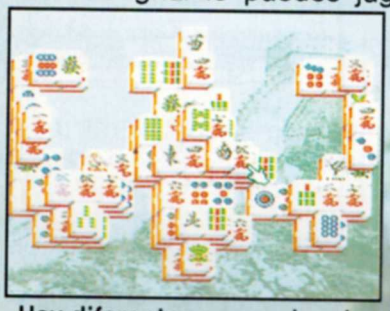
Cuando Lord Contaminous te empiece a atacar con la superdañina lava, sólo posiciónate donde indica la foto y ahí no serás dañado.

INFORMACION SUPERNESESARIA

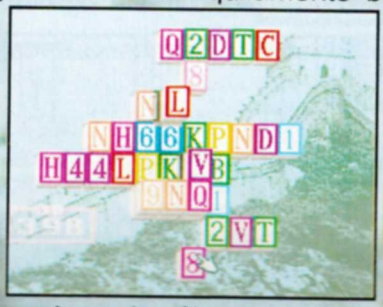
SHANGHAI II

He aquí un juego diferente para Super Nintendo. Sí, sí ya sabemos que no es el típico juego de habilidad, brincos, pasajes secretos y vidas escondidas, pero para muchos este juego es, además de entretenido, relajante y sobre todo, como dijimos, diferente.

De hecho son 2 juegos en uno: Shanghai y Dragon's Eye. Ambos juegos orientales y que tienen una misma base: buscan pares de las cartas puestas pero sólo que estén "libres", es decir que estén a las orillas derecha o izquierda. Tal vez te suene muy tonto (como a nosotros al principio) pero conforme vas conociéndolo te vas picando. Shanghai lo puedes jugar tú sólo tranquilamente buscando pares que no estén atrapados o sea de los extremos de cualquiera de los 4 niveles, (porque algunas cartas se enciman a otras.) El objetivo del juego es eliminar todas las cartas. Tienes que pensar porque hay veces que tienes más de una alternativa y si no lo haces en la secuencia más conveniente tienes el riesgo de dejar atrapada una carta para siempre. También puedes jugar tú sólo, pero esta vez con reloj y la tercera alternativa es jugar contra alguien más, para lo cual a cada quien le dan su reloj y en cuanto el jugador 1 termine, empieza a correr el tiempo del jugador 2.



Hay diferentes acomodos de las fichas o cartas.



Jugando sólo contra el tiempo con baraja de letras.

La disposición de las cartas puede variar conforme a tu dominio del juego y la dificultad que desees, incluso si los caracteres chinos de sus cartas te confunden puedes cambiarlas a distintas barajas como banderas, señales de tránsito, letras... o incluso a baraja Hanafuda (que es lo que hace más de cien años Nintendo empezó a distribuir en Japón).

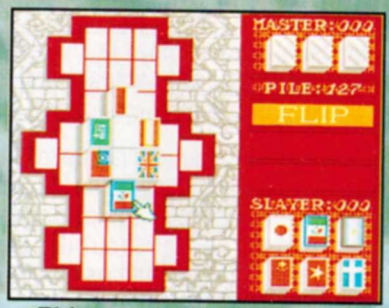
Dragon's Eye requiere más concentración y estrategia. Aquí el "slayer" deberá tratar de taparle al "master" todas las cartas posibles pues si logra llegar a un segundo piso de cartas empezará a acumular puntos. El Slayer mientras tanto deberá también de tratar de colocar cartas clave (de las que tenga par o que no hayan salido) para poder abrir juego en el momento preciso. Por cada par que logre quitar el Slayer obtiene puntos y más si son centrales, pero es obligación que en cada turno coloque una de sus cartas en el tablero. En Dragon's Eye puedes jugar como Slayer o como Master contra el C.P.U. o contra otro jugador.

Este es un título difícil de encontrar de Activision, pero para todo hay gustos.

Uno contra otro con la baraja original

Menú opción cartas

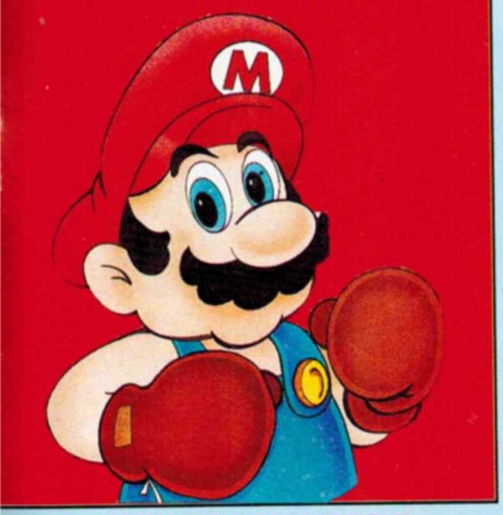
Aunque en sí el juego no lo necesita, pero para aprovechar las ventajas del Super NES se hizo este efecto.



El juego de Dragon's Eye con baraja de banderas.

Slayer está en serias dificultades.

Los retos de Mario



039 ROAD RUNNER'S
Death Valley Rally
En los créditos al finalizar el juego aparece un error ortográfico en el nombre de una ciudad norteamericana, ¿cuál es y cómo se escribe correctamente?

040 MAGICAL QUEST: Starring Mickey Mouse
Dinos dónde está Mickey y cómo llegó ahí.

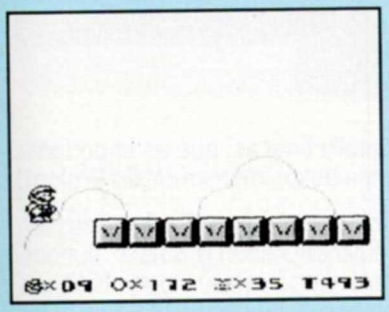
RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

035 STREET FIGHTER II

¿Cómo puedo sacar un Sonic Boom arriba de la pirámide o del coche?

Lograrlo es sencillo, lo único que debes hacer es ejecutar un Flash Kick y en el momento en el que Guile se encuentre en el aire haz el control hacia atrás, así al caer podrás realizar el Sonic Boom.

Respondieron correctamente: LUIS ALFREDO AGUILAR MENDOZA + ARTHUR CUM + JOSUE GUTIERREZ CHAVEZ + VICTOR H. PEDRAZA PIÑA + LUIS ALBERTO ESPINOZA SANCHEZ + NEFTALI METZGER R. + MARIO A. MADRIGAL HERNANDEZ + JUAN MANUEL LEDEZMA TREJO, SERGIO L. M., GERARDO L. T., OLIVER G. V. + OSCAR RAYMUNDO RAMIREZ OROZCO + DAVID ULISSES PEREZ GUTIRREZ + GOETHE AUGUSTO MONTALVO DE ANDA + ISRAEL A. FRANCO ROSAS + FRANCISCO JOSE RODRIGUEZ PUENTE G. + ANTONIO GALVAN SALDAÑA + JUAN GALVAN S. + JOSE RODRIGUEZ P. + DAVID SILVA H. + ERIK WENDEL H. + JORGE A. GALICIA + ROBERTO J. BROOKS + SERGIO A. VALLES + CARLOS I. URDIALES + HUGO ENRIQUE V. + RAUL ABRAHAM LARA + FERNANDO OJEDA M. + RODOLFO PONCE P. + MIGUEL ANGEL P. + GERARDO VAZQUEZ B. + GUNDHI BAZAN C. + ABRAHAM CRUZ B. + JOSE CRUZ BANDA + SERGIO ESPINOZA + CARLOS ESPINOZA + RAUL MANDUNJANA "RUL" + LUIS A. ROJAS VILLA + RODOLFO LLANOS G. + JUAN FRANCISCO GUZMAN + TRINIDAD TIENDA A. + GERARDO MUÑOZ "CALLO" + LUIS ERIK NAJERA + ADRIAN RAMIREZ S. + FRANCISCO J. PUENTE + DANIEL GARCIA FLORES + JESUS ALEJANDRO LOPEZ + DAVID OMAR DOMINGUEZ + JOIARIBSAM VILLA JIMENEZ + EDGAR ARTURO YAÑEZ A. + ISRAEL ALCANTARA CARRILLO + EDUARDO ENRIQUEZ MORENO + FERNANDO SORKIN TREJO + EZEQUIEL CHAVEZ FERNANDEZ + JULIAN CHAVEZ FERNANDEZ + LUIS ENRIQUE FERNANDEZ L. + HIDALGO CHAVEZ AGUIRRE + EDDY TAPIA HERNANDEZ + JUAN MANUEL PEREZ CASTELLANOS + YEICO MANUEL PLAZA + JESUS M. CASTAÑEDA DIAZ.



036 SUPER MARIO LAND 2

En esta zona ¿dónde hay un bloque invisible en el que te puedes subir?

El bloque invisible lo encuentras en la escena del Jefe, y está al principio de ésta misma, lo único que debes hacer para encontrarlo es brincar hacia la izquierda.

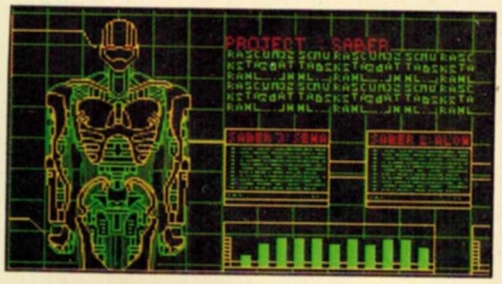
Respondieron correctamente:

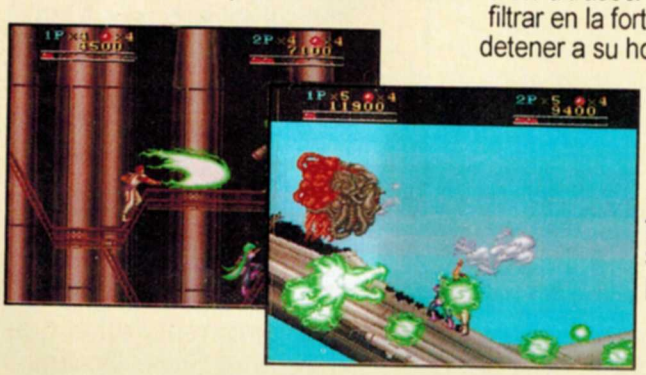
ARTHUR CUM + EDUARDO MAXEMIN LEGUIZAMO + RAUL MENDIETA A.

INFORMACION SUPERNESESARIA

RUN SABER

En el año 2998 la humanidad ha acabado casi con el planeta, debido a la alta contaminación, pero gracias al invento de un genio conocido como el Dr. Bruford, la humanidad tiene una nueva esperanza de regenerar su planeta; pero la ambición de esta persona lo llevó a experimentar con él sufriendo una terrible mutación y ahora en lugar de salvar a la tierra quiere apoderarse de ella, así que la organización de la tierra decide poner en marcha un plan secreto conocido como "Run Saber" para intentar detener al Dr. Bruford. En Run Saber te pones al mando de 2 robots ultrasecretos que se deben filtrar en la fortaleza de Bruford y detener a su horda de monstruos mutantes que han sido regados alrededor del mundo con el fin de la conquista mundial, tu plan de ataque está dividido en 5 escenas.





ROUND 1.- TAJ BASE

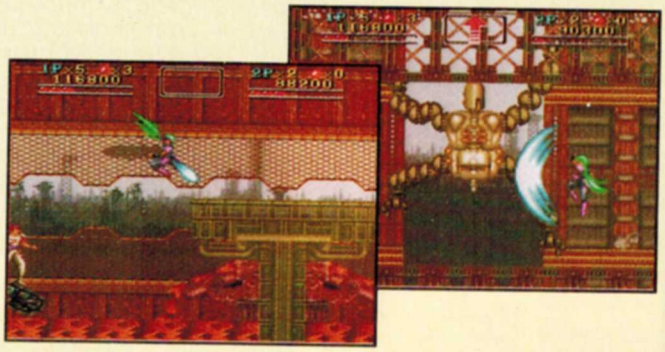
←Esta es una base militar que ha caído bajo el dominio de las tropas de Bruford, es importante volver a ganar el dominio sobre ella porque los misiles de aquí pueden ser muy peligrosos si caen en las manos equivocadas.

ROUND 2.- TONG CITY

Esta ciudad china es muy importante por sus increíbles avances tecnológicos y al ser una capital mundial es obvio que sea una de las primeras en ser atacadas, debes tener cuidado ya que los monstruos han tomado hasta los monumentos históricos.→

ROUND 3.- JOD VALLEY

←Los habitantes de esta región han reportado la aparición de extraños seres como los de las historias de sus antepasados, ataca con todo tu poder y ruega que la historia del gran dragón del Volcán sólo sea eso: una historia.



ROUND 4.- GRAY FAC

Debido a sus vastas minas y gran infraestructura es un objetivo primordial de Bruford para crear armas que usen sus robots; ésta es un área llena de peligros y el peor lugar para descuidarse por un segundo.→

ROUND 5.- BRUFORD

←Escondido en una isla del Océano Pacífico se encuentra Bruford, aquí es donde se desarrollará la batalla final así que es importante que te prepares a enfrentarte a la última línea de defensa de los monstruos de Bruford.

Este juego es distribuido por Atlus y desarrollado por una nueva compañía llamada Hori Soft es un buen juego de acción para 2 jugadores tipo Ninja Gaiden o Strider, aunque para desgracia de muchos jugadores "habilidosos" este juego está un poco fácil, sin embargo tiene un buen nivel de diversión y la música y los gráficos están O.K.; un buen título para los fans de juegos de acción de lado con espadas.

RUN
SABER

arca Registrada de RARE Ltd. ©1993

BATTLETOADS™

RUN SABER ES UN MARCA REGISTRADA DE ATLUS

CLUB
Nintendo®

BATTLETOADS es una M

Julie ©93
CLUB
Nintendo®

INFORMACION SUPERNESESARIA

BATTLEMANIACS™

Una compañía llamada Psicone Corporation se prepara a dar una demostración de una de sus últimas invenciones al equipo Battletoads: el "T.R.I.P.S. 21" que es una máquina en la que cualquier persona que entre puede llegar a un terreno de peligro creado por la máquina, pero de repente un cerdo del apocalipsis sale de la máquina y toma a Michiko Tashoku, hija del presidente de Psicone, cuando Zits intentó rescatarla fue golpeado y también fue tomado como prisionero, de repente en la entrada de la máquina aparece la horrible figura de Silas Volkmire (el nuevo aliado de Dark Queen): "Battletontos, Dark Queen tiene prisioneros a sus amigos, así que no interfieran en nuestros planes si es que los quieren volver a ver"; pero los Toads restantes no se pueden quedar con los brazos cruzados y vuelven a la acción.

En esta nueva aventura de los Battletoads tú podrás elegir uno de entre los 2 sapos restantes (o los 2 si quieres jugar con algún amigo) y son:

PLAYER 1: PIMPLE
Después de haber sido secuestrado un par de veces Pimple ahora tiene la oportunidad de entrar en acción, él es el más grande de los 3 Toads y también el más fuerte pero (como siempre) también es lento.

PLAYER 2: RASH
Un sapo con un buen sentido del humor, aunque es el más pequeño de sus compañeros siempre está dispuesto a entrar en acción, aunque él no es tan fuerte como Pimple, tiene la ventaja de ser muy rápido.

EL GAME SCAPE
Tu misión está dividida en 6 (muy difíciles) escenas más 2 bonus rounds, éstas son:

KHAOS MOUNTAINS
⇦ Desde la primera escena tendrás muchos problemas con los secuaces de Dark Queen; para eliminarlos con 2 golpes a los que causan muchos problemas sólo tíralos y cuando estén en el suelo corre hacia ellos y presiona el botón de Rash o la Gran Bota de Pimple.

También el terreno se encuentra en contra de los toads, debes estar muy atento porque constantes terremotos provocan que el piso caiga, (y tú con él) salta para ponerte a salvo; también ten cuidado cuando los volcanes hacen erupción; para esquivar las bolas de fuego sólo muévete cuando aparezca una sombra debajo de ti. ⇨

⇦ Básicamente en Khaos Mountains hallarás 2 tipos de enemigos, los Psyko Pigs y los Skellington Bone; de estos enemigos los más peligrosos son los Psyko Pigs Negros, ya que si de un salto caen sobre ti te quitan 4 puntos de energia, cuando puedas tíralos a la lava o elimínalos con 2 golpes y no te fijes en los puntos, ya que no recibes vidas por puntos.

Al final de esta escena te las tendrás que ver con Rocky, un gran cerdo de roca; cuando salte huye de su sombra porque una caída sobre de ti es mortal, después que caiga puedes aprovechar para darle unos golpes, repite esto hasta que lo desarmes. ⇨

FOREST

En este nivel tu desciendes dentro de un gran árbol, también lleno de peligros.

⇦ ¿Recuerdas la forma en la que podías hacer vidas con los cuervos en la primera parte? Aquí también es posible lograr algunas vidas extras con los Waspling que hallas en tu descenso, lo único que debes hacer es golpearlos varias veces, pero ten cuidado de no despertar a los demás.

Cuando te pegas a la pared y presionas "B" puedes arrojar la base en la que vas descendiendo, esto es muy útil contra las Saturn Toad Trap ya que las puedes destruir con una sola vez que las avientes. ⇨

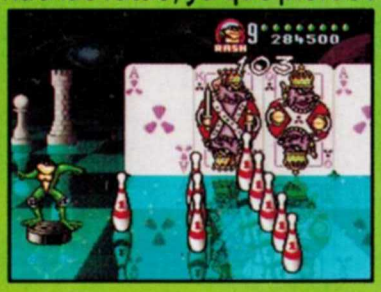
⇦ En algunas partes de esta escena deberás viajar entre filosos troncos a las orillas de la pared, las primeras veces que tengas que pasar por ellos es normal que te pongas nervioso pero un tip para que tengas más dominio es que sólo fijes tu atención en la base voladora y no en tu Toad, esto es especialmente últil, ya que al final vas a pasar un camino de estos a alta velocidad.

Al llegar a la parte alta de la pantalla y hacer el control hacia arriba más "B" puedes arrojar tu base violentamente hacia abajo, esto además de servirte para golpear enemigos es últil también para obtener algunos instantes de "invencibilidad", en la foto te damos un ejemplo de cómo darle uso a esto. ⇨

⇦ 2 peligros más te esperan antes de terminar esta escena; para deshacerte de las ratas de los imanes ponte enmedio de la pantalla y comienza a golpear cuando te jalen; para pasar los ventiladores debes hacer el control a la inversa del lugar donde esta el ventilador, a excepción del 8º y 9º ya que éstos te aspiran.

BONUS ROUND 1

Tu misión en este bonus round es tirar el mayor número de pinos para obtener vidas (si juegas sólo 200 pinos equivalen a una vida, si son 2 player 100 pinos equivalen a 1 vida) debes tener buenos reflejos para evitar chocar contra las ratas, ya que pierdes 5 pinos por cada impacto, igual con los pinos negros, pero ahí además pierdes 1 punto de energía.



SPEEDER BIKES

¡Oh, sí!, la pesadilla de muchos jugadores ha vuelto: necesidad de velocidad.

⇦ Al igual que en anteriores versiones las piezas que aparecerán en tu camino parpadearán; a algunas las tendrás que esquivar, a otras saltar o agacharte, pero también debes estar muy bien preparado para una o dos "trampas para tontos" cortesía de Rare.

Una nueva adición en peligros para esta escena consiste en que algunas veces al saltar caerás sobre las bolitas de ???? (no nos preguntes, nosotros tampoco sabemos qué sean) pero no sueltes el control, presiona constantemente el botón B y así podrás saltar sobre algunas rocas que se encuentran en el camino para salvar tu vida. ⇨

KARNATH'S REVENGE

⇦ Y bien dicen que los problemas no vuelven (¿o es vienen?, ¡qué importa!) solos, Karnath regresa más resbaladizo que nunca; aquí tus reflejos y memoria serán puestos a prueba, ya que hay serpientes que aparecerán y se escabullirán por sus madrigueras y adivina quién debe ir en sus "espaldas" para llegar a cada una de las salidas de las 4 madrigueras que forman esta escena; aquí debes estar siempre atento porque las traicioneras víboras harán que caigas sobre picos, ¿será cierto que los peores enemigos de los sapos son las víboras? ⇨

TRACKTORS

Aquí hay otra escena conocida para todo aquel fan de Battletoads, pero como te podrás imaginar... con más peligros.

⇦ Sorpresa 1.- Al ir avanzando verás varios tipos de anuncios, el que dice "Danger" te anuncia una barrera en tu camino, para pasarla y no perder tiempo, debes hacer en el control diagonal hacia abajo y la dirección en la que vayas (en el caso de la foto sería diagonal abajo derecha).

⇦ Sorpresa 2.- Cuando llegues a los anuncios de "Rail Out" prepárate a dar un salto con el botón "Y" para pasar sobre algunos pedazos de vía que han sido volados por algún vándalo, trata de hacerlo en el momento justo, ya que un pequeño error puede ser fatal.

Sorpresa 3.- ¿Qué opinas de combinar las 2 anteriores? ⇨

BONUS ROUND 2

⇦ Con no muchas diferencias que el anterior, debes ahora colectar fichas de dominó teniendo cuidado con los ratones y las fichas negras; no desperdicies esta oportunidad porque es la última para hacer vidas.

DARK TOWER

Al contrario de lo que te puedas imaginar esta torre la deberás descender y no escalar, y con un cierto parecido a (¿cuál creen?) Rat Race.

⇦ Primera parte.- Ideal para práctica, aquí la rata no es tan rápida y el camino predecible, cuando llegues al fondo debes detonar la bomba antes que la rata.

Segunda Parte.- Antes de iniciar la carrera ten cuidado con las flechas que salen de la pared; al principio puedes patear a la rata desde que aparece y así harás que se regrese para ganar un poco de ventaja; si ves la situación un poco difícil puedes hacerte tu propia "cámara lenta" presionando repetidamente Start. ⇨

⇦ Tercera Parte.- Al principio tendrás que vértelas contra unas salidas de aire, sólo haz el control en dirección de ellas, para que no te arrojen; la carrera contra esta rata es muy difícil por lo que debes sacar ventaja desde el principio, una buena medida para saber si lo vas a lograr es que vayas casi en el mismo nivel cuando vengan en la gran caída; trata de no ponerte nervioso porque si pierdes aquí te regresan hasta el principio de la escena.

y ahora... **Dark Queen.**

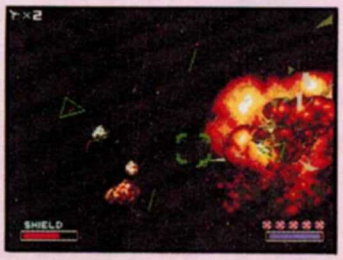
Después de mucho sufrir la batalla contra Dark Queen empieza; no te fíes de ella por ser mujer, da lo mejor de ti para vencerla.

Battletoads in Battlemaniacs es uno de esos juegos que pocas veces vemos: con buenos gráficos, sonido, movilidad y un reto solo para pros; realmente valió la pena esperar un título de esta naturaleza y aunque es un poco más corto que la primera versión eso se compensa con el reto y la diversión... juégalo y serás de la misma opinión que nosotros.

STAR FOX (SNES)

Ya en el número pasado te habíamos dicho la forma de entrar a una escena secreta conocida como "the Awesome black hole"; pues ahora te diremos cómo llegar a una nueva escena conocida como "Out of this dimension".

Para lograrlo debes escoger el "level 3" y llegar a la 2a. escena "Asteroid Belt" después de aproximadamente ½ minuto verás 2 gigantescos asteroides acercarse, ve en contra del segundo (el de la derecha) y dispárale hasta que lo destruyas.



Del asteroide destruido verás aparecer un huevo, el cual se abrirá y saldrá una gran ave; no le dispares, síguela y trata de chocar contra su cuerpo, si lo haces correctamente serás guiado a un nuevo punto en el mapa donde podrás entrar a "Out of this dimension".

Esta escena es un total desbarajuste, ya que además de ver un muy extraño fondo te enfrentarás a "peligrosos escuadrones" de aviones de papel y otro tipo de figuras de origami, aunque de esto no es principalmente de lo que te debes preocupar...

SOS

SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

Al final de esta escena te enfrentarás un jefe "Slot Machine"; como te podrás dar cuenta no tiene marcador de energía, la única forma de destruirlo es hacer que salga un "triple 7"; dispárale a la palanca para hacer girar las figuras y si parpadea un triángulo debajo de la figura podrás fijarla disparándole.

MAS PREMIOS

En la escena "Asteroid Belt" de los levels 1 y 3 tú puedes hallar poderes ocultos; para hacerlo debes ser muy observador, ya que en ambas escenas en algún momento verás 3 asteroides de los dorados, acomodados de tal manera que forman un triángulo; si pasas por enmedio de ellos obtendrás un twin blaster en el level 1 o smart bomb en el nivel 3. (No importa si destruyes alguno -o a todos- los asteroides, sólo calcula pasar por el espacio de enmedio)

BATMAN RETURNS (SNES)

Al entrar a opciones en este juego tú puedes llegar a obter hasta 7 vidas para combatir al Pingüino y Gatúbela, pero con el famoso código de Konami puedes aumentar 2 más para un total de 9 vidas; para obtenerlo haz lo siguiente:

Debes tener conectados tus dos controles; con el primer control entra a la pantalla de opciones, una vez ahí realiza el famoso código de Konami en el Control 2 (Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B, A)

Una vez que hayas logrado esto podrás escoger hasta 9 vidas en reserva y así tendrás 2 oportunidades más de terminar con este increíble juego.

STRIDER (NES)

PASSWORD para el Nivel del Dragón Rojo

THE DUEL: TEST DRIVE II (SNES)

Muchas veces tu competidor puede convertirse en un serio problema, pero con este truco tu podrás hacer que coma tu polvo porque podrás aumentar las capacidades de tu carro. Sigue estos pasos:

Comienza tu juego nomalmente, escogiendo auto, dificultad, etc. (debes tener ambos

controles conectados a tu SNES) y cuando veas la pantalla que está en la foto y que aparece justo antes de arrancar...

Presiona los botones L y R del segundo control al mismo tiempo y suéltalos, así tendrás acceso a una pantalla de opciones; te recomendamos que los datos los pongas como te indicamos en la foto. Para salir de esta pantalla presiona Start.

Ahora sí, con tu coche super ligero y con alta velocidad tu rival verá el duelo como una amarga pesadilla para él pues serás inalcanzable.

Andrés A. Leal Carrillo, J. Carlos Viguerias Guzmán, Juan Miguel Vicencio, Miguel Angulo Iñigo, J. Antonio Favela Valenzuela, Enrique Félix Figueroa, Daniel Lagunes Alba, Mauricio C. de la Fuente Garza, Joshua Andrei, Omar Ochoa Román, Alberto Nieves Galván, Arturo Pérez Malagón, Bume Pérez Malagón, Emmanuel Alejandro Vázquez, Juan Muciño Flores, Luis Dante González O., I. Rogelio Luna Linares, Roberto Pérez Pelayo Curiel.

THE MAGICAL QUEST
Starring: MICKEY MOUSE (SNES)

Aquí te damos la colocación de todos los contenedores de vida.

1-1 Tretops

Pasando la casa encontrarás una caja de monedas, súbete sobre ella y podrás alcanzar las nubes, en ellas encontrarás otra caja de monedas y en la última nube salta a la derecha y adelante encontrarás una caja grande, ahí esta el contenedor; si no alcanzaste a llegar a la orilla de la plataforma, regrésate a tu izquierda y encontrarás una frutita utilízala para subirte sobre la plataforma o sobre las nubes.

1-2 Tretops (Sólo en Hard)

Súbete sobre el primer tomate y cuando encuentres un insecto salta sobre él y rebota para subirte a la nube, avanza a la derecha y encontrarás en una caja un corazón.

2-1 Dark Forest

Ve por abajo y encontrarás una línea con picos y una zona de bosque tapando un foso, quítalos y métete, ahí encontrarás una puerta, entra y encontrarás una caja en su interior estará un contenedor.

2-2 Dark Forest

Para este contenedor necesitas 200 monedas. Saliendo de la parte donde nadas hay una ramita donde rebotas, déjate caer y dirígete a tu izquierda, encontrarás una puerta y una tienda, ahí toma el corazón grande.

3-3 Fire Grotto

Cuando llegues a la parte donde sube y baja un techo de fuego, en el segundo pozo baja y ve a la izquierda, encontrarás una caja con un contenedor dentro de la misma.

4-2 Pete´s Peak

Avanza al tercer precipicio, déjate caer y con el gancho agárrate de la parte baja de la plataforma para no caerte, utiliza el gancho para avanzar a la derecha sin caerte, más adelante encontrarás dos cajas en una de ellas está el contenedor.

6-1 Pete´s Castle

Necesitas 200 monedas para tener este contenedor. Ve por abajo hasta el punto donde indica la foto, adelante hay un lago donde hay peces, en el fondo del mismo se encuentran unos bloques amarillos, quítalos y encontrarás otra tienda donde podrás comprar tu contenedor.

6-3 Pete´s Castle

Después de pasar la zona de cañones, verás unos bloques que suben y bajan, utiliza tu traje de bombero y con el chorro de agua empújalo a la izquierda hasta la parte donde hay un estandarte con una "P". Sube por el bloque a la izquierda hay otro bloque que deberás romper con el chorro de agua.

Luis B. Villalobos Rodríguez., Guillermo Benumea Leyva, Ricardo Medrano Cadena, Julian Pedroza Soto, Eric J. Pulido Padilla

INFORMACION NESESARIA

ZEN INTERGALACTIC NINJA™

La capa de Ozono cada vez se vuelve más delgada, los ríos y mares son contaminados, los bosques devastados por las lluvias ácidas y el cielo cada vez es más gris gracias al smog; todos estos daños al planeta han sido ocasionados por un diabólico ente llamado Lord Contaminous y sus secuaces; pero para fortuna de los terráqueos un Alien ha llegado a proteger a la tierra de este ser, su nombre: Zen.
Zen Intergalactic Ninja es una nueva adición de Konami en juegos de acción para NES, donde tendremos que luchar para destruir a Lord Contaminous, pero antes de llegar con él debemos luchar contra sus secuaces y limpiar 4 areas de desastre ecológico.

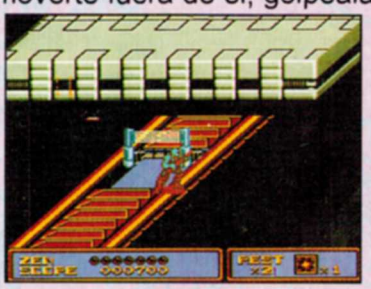
1.- FABRICA

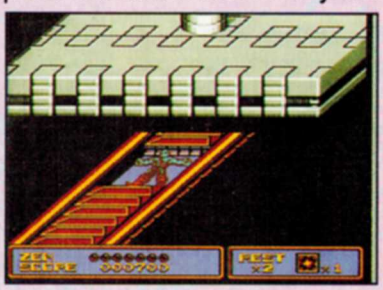
Esta fábrica ha caído en manos de Smogger arrojando increíbles cantidades de contaminantes al ambiente, la escena es vista en una inusual vista de 3/4 y se divide en 3 pisos:

PRIMER PISO.- Ten cuidado con los laser que salen del suelo y los robots guardianes, aquí cuando saltes guíate con tu sombra. ⇨

⇦ **SEGUNDO PISO**.- ¿Practicaste bien tus saltos? pues aquí tendrás que hacer muchos de ellos para avanzar, ten cuidado con el brazo mecánico, cuando se pare arriba de ti y se abra, salta para esquivarlo.

TERCER PISO.- Cuando llegues al cuadro morado que ves en la foto una red tratará de moverte fuera de él, golpéala para hacerla retroceder y así evitar el "Planchado" permanente y gratuito de la prensa. ⇨





⇦ Al final de la escena te las tendrás que ver con Smogger, ponte en cualquiera de los lados y golpéalo hasta que lo elimines para poder escapar de la fábrica antes que explote.

2.- MINA

La mina es el lugar ideal para guardar residuos tóxicos y contaminar a gusto, tal como lo hace Garbage Man, así que aquí cabe un rápido ataque.

En tu camino encontrarás Switchs que debes activar para evitar salirte de él o estrellarte, pon mucha atención en las indicaciones que te hace la máquina. ⇨

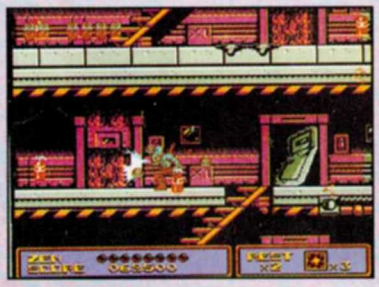
⇦ Aunque de estos no recibirás avisos, ten cuidado con las rocas que cubren las vías o precipicios, con un gran salto los podrás evitar.

Cuando cambie la perspectiva y la veas de lado hay 2 cosas de las que te tienes que cuidar, los carros con individuos que te arrojan piedras (si golpeas las piedras tienes que esquivarlas) y las paredes metálicas (puedes destruirlas menos las que brillan). ⇨

⇦ Al final te encontrarás a Garbage Man, un ataque masivo lo destruirá rápidamente pero si tu energía esta muy baja no olvides usar tu "meditación profunda" con Select y así recuperarás tu energía.

3.- BOSQUE

⇦ Aquí tu misión es doble, ya que aparte de eliminar a Sulfura que se encuentra provocando lluvia ácida debes salvar a las flores golpeándolas con tu Power Stick para darles energía; cuando te encuentres en las nubes peleando contra Sulfura no olvides tomar el símbolo de "meditación profunda" que se encuentra en la parte derecha de las nubes.

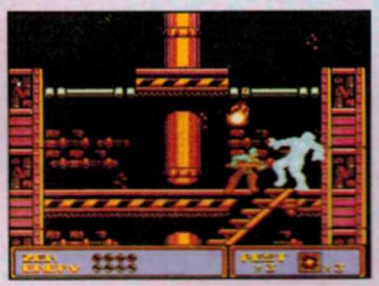


4.- REFINERIA

Oil Slick ha provocado un incendio en la refinería para así aprovechar y contaminar el mar, aquí debes rescatar a los trabajadores que se encuentran atrapados.

⇦ Cuando encuentres los extinguidores sólo úsalos en las puertas en llamas (Arriba + B) ya que si los empleas en contra de los enemigos será muy difícil obtener otro y ya no podrás avanzar.

Una vez que hayas rescatado a todos los trabajadores podrás escalar la torre de la refinería, ten cuidado con las llamas que caen y los pequeños ratones. ⇨



⇦ Si te sobra un extinguidor no lo uses en otros enemigos y cárgalo contigo hasta que encuentres a Oil Slick, si lo atacas con él cuando aparezca le restarás 2 unidades de energía, que es muy buena ventaja en contra de un enemigo tan resbaladizo como éste, después escapa de sus rebotes y cuando se detenga atácalo pero con mucho cuidado.

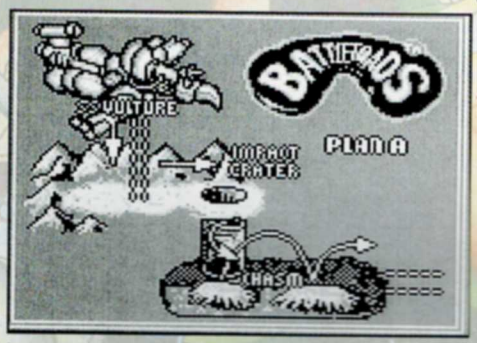
⇦ Una vez que hayas eliminado al último secuaz de Lord Contaminous te dirigirás automáticamente a su madriguera, en tu camino encontrarás una gran variedad (y cantidad) de peligros, pero ya que haz llegado tan lejos es cuando menos te debes dar por vencido, teniéndote que enfrentar a insospechados enemigos pero nuestro planeta azul cuenta contigo, no lo defraudes ni dejes que Lord Contaminous lo destruya. ⇨

GAME VISTAZO A: BATTLETOADS™

IN RAGNAROK´S WORLD

Zitz y Pimple se encontraban escoltando a la princesa Angelica al planeta Terrar, donde es ansiosamente esperada por todo el pueblo. Pero por desgracia (y como suele ocurrir en muchos videojuegos) son interceptados en el camino por la gran nave Gargantua de Dark Queen y tomados como prisioneros en el planeta Ragnarok, hogar de Dark Queen; ante tal situación no queda más que mostrar que no hay nadie más poderoso que los Toads y Rash el restante Battletoad se dirige al planeta Ragnarok junto con el Profesor T. Bird para rescatar a sus amigos.
Tal vez si viste las fotos antes de leer esto hayas pensado "a esos de Club Nintendo todos les falla, además de mostrarnos el primer juego de NES se les acabaron las fotos a Color" pero no, Battletoads in Ragnarok's World es la adaptación del primer juego de los Toads que les abriera las puertas a la fama ahora en versión Game Boy, con 7 peligrosos niveles.

VISITA A RAGNAROK



PLAN "A"
RAGNAROK'S CANYON

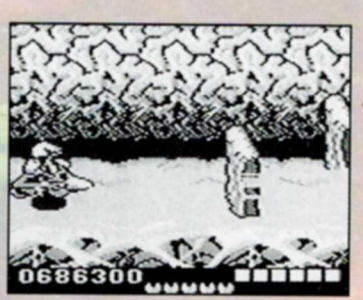
Al principio de tu viaje no encontrarás más problemas que algunos Pysko Pigs y Dragons, cuando destruyas a un Walker recoge una de sus patas para eliminar más rápido a los enemigos; al Boss Walker lo podrás eliminar arrojándole las piedras que dispara al final de cada ronda de ataques.

WOOKIE HOLE

Esta escena es ideal para hacer vidas y puntos al golpear repetidamente a un cuervo (de preferencia hazlo cuando obtengas el pico de un gran cuervo como arma); un gran ataque aquí es el Bt Bashing Ball que haces al pegarte un segundo a la pared; esta es la manera más fácil y segura de deshacerte de las Saturn Toad Traps y los Retro Blaster.

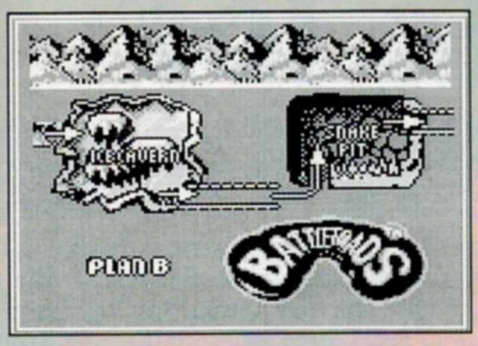
TURBO TUNNEL

Si tú no tienes buenos reflejos no intentes este nivel; al principio iniciarás una tranquila "cacería de ratas" pero una vez que subas a las motos supersónicas nada te detendrá, debes observar donde parpadean los obstáculos en tu camino para saber si debes subir, bajar o saltar, y lo más importante aquí es que no te pongas nervioso (aunque esto último es muy difícil de pedir).



Al ser una versión parecida a la de NES, también hallarás 3 de los 4 Warps que muchos ya conocen, si tú no lo sabes todavía, aquí te los decimos:

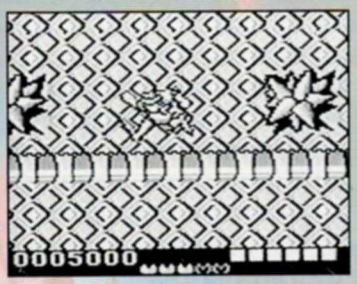
1) Al comienzo del juego hay uno, elimina a los 2 primeros Psyko Pigs que salen y después dirígete rápido a la pequeña base que está adelante.

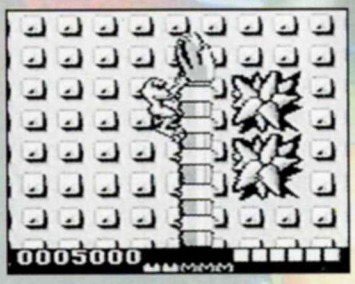


PLAN "B"
ARTIC CAVERNS

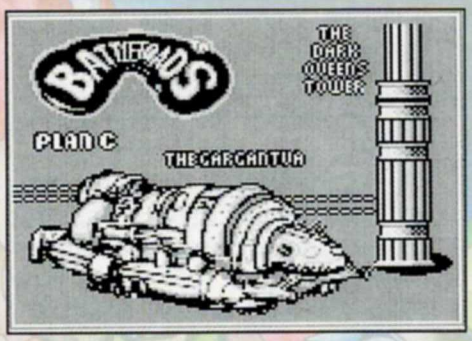
¡Es hora de romper el hielo!, En esta resbaladiza escena encontrarás a enemigos que se preparan a darte todo, menos una cálida bienvenida, aquí los peligros aumentan y tendrás que cuidarte de picos helados, hombres de nieve diabólicos y picos donde puedes perder toda tu preciosa y verde vida.

KARNATH´S LAIR



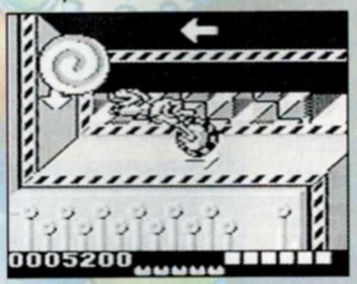


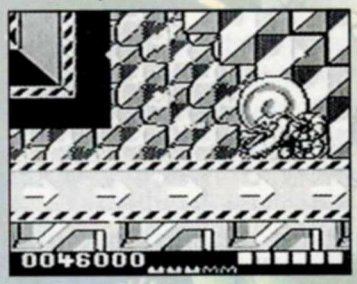
¿Será cierto que las serpientes son las peores enemigas de los sapos? pues aunque éstas no tienen colmillos ni muerden, sí mueven sus resbaladizos cuerpos a través de picos y lo peor de este asunto es que tú debes viajar encima de ellas para encontrar la salida de este sucio nido de serpientes y continuar tu camino en la búsqueda de tus amigos.



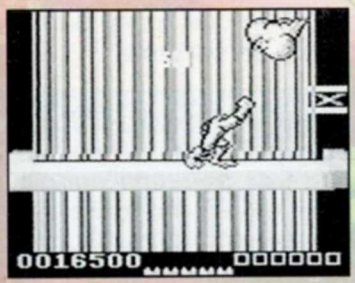
Plan "C"
CLINGER WINGER

¡Hey! he aquí otra escena de reflejos, para poder esquivar al mortal Orb que nos sigue, es importante que muevas el control en la dirección que estás avanzando, si no, pierdes velocidad; debes poner especial énfasis en las vueltas que es donde más ventaja puedes sacar, al final deberás pelear contra el Orb (la mejor técnica es darle cabezazos).

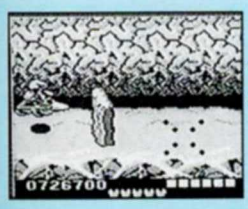




THE REVOLUTION

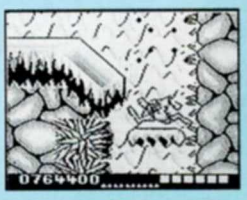


En este nivel que es el último tú debes escalar la gran torre de Dark Queen donde hasta la punta de ella encontrarás a tus amigos. Ten mucho cuidado con todos los enemigos de este nivel, ya que pueden sorprenderte por las vueltas que le pueden dar a la torre; al final encontrarás a Dark Queen, la única recomendación que te podemos dar es: "Dale duro"



2) El segundo se halla en el 3er. nivel, después de pasar la Quinta Meta, donde la pantalla se acelera al máximo. Muévete detrás del sexto bloque y encontrarás otro.

3) En la cuarta escena, cuando llegues a la base que se ve en la primera foto sube en ella para que descienda, una vez que hayas bajado casi 1/2 pantalla brinca varias veces y tomarás el tercer warp.



el control de los

por: Axy y Spot

No cabe duda que Rare y Tradewest han sabido sacarle jugo a los sistemas NES, Super NES y Game Boy.

Si tú recuerdas, desde el número 4 año 1 en nuestra revista mencionamos que Tradewest estaba preparando Super Battletoads para Super NES y es hasta Junio del '93 -15 meses después- cuando lanzan este título.

Rare, programadores ingleses de este juego comercializado por Tradewest, se tomaron su tiempo y ahora que pudimos jugarlo y analizarlo, realmente pensamos que fue excelente que no se apresuraran porque el resultado final es buenísimo.

Prácticamente todos los videojugadores conocimos el Battletoads para NES que en aquel entonces no sorprendió con sus efectos, musica y en forma muy especial la variedad de juego a través de sus 12 escenas y la creatividad utilizada en todos sus detalles.

Todos sabemos que no fue un juego fácil y eso lo hizo aún más interesante.

En el CES de Invierno cuando tuvimos la oportunidad de jugar Battletoads de SNES le augurábamos un grán éxito por el tamaño de los personajes, movilidad, fondos y creatividad. Lo único por lo que no estábamos totalmente satisfechos fue porque en algunos instantes el juego, como decimos los videojugadores, se "alentaba". Ahora que tuvimos la oportunidad de jugar un prototipo prácticamente final, hubo detalles de niveles avanzados que nos dejaron sorprendidos.

Como en el Nivel 3 de las cartas y el ajedrez donde se aprovecha con sorprendente creatividad las grandes ventajas del Super NES. Aquí las líneas del piso cambian su ángulo conforme se avanza y que obviamente no es nuevo (el piso de Street Fighter II es otro claro ejemplo) pero además logran gráficas padrísimas al reflejar tanto los elementos del fondo como a los personajes sobre el mosaico; esto lo lograron inteligentemente al crear el piso en tonos layering (que se pronuncia como suena) y que en palabras sencillas es como un color con transparencia que se encima a la gráfica para dar la idea por ejemplo de que una nube está al frente y puedes ver al personaje y al fondo pero con otros tonos de color, lo vemos también cuando un personaje entra al agua o, en este caso en que se puso una copia de cada Sprite invertida, debajo de sí mismo y los cubrieron con el piso dando un estupendo efecto de reflejo en los mosaicos claros y obscuros.

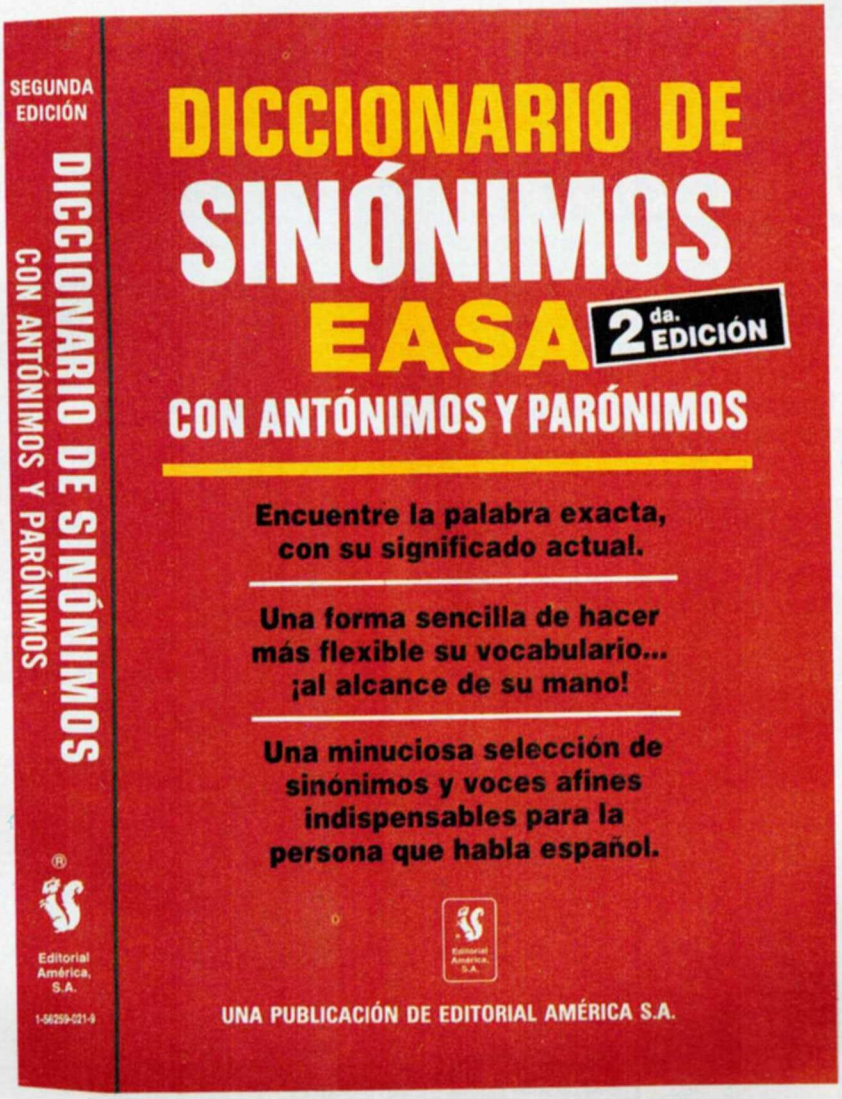
La originalidad de sus gráficos, elementos chistosos y variedad de escenas continúa presente en este título cuyo reto no es fácil. Necesitarás práctica, agilidad y buena memoria para poder terminarlo. Hasta ahora en su tipo éste será seguramente el mejor título del '93 y por lo tanto un super hitazo. No cabe duda que Rare entró con el pie derecho al Super NES ya que es su primer título para este sistema.

SMW.- Observa como el layering modifica los colores del fondo.

NBA Super All Star Challenge.- Aquí logran un efecto de reflejo pero con más dificultad.

Viendo esto ¿te imaginas el mismo efecto pero que además le agregaran una pequeña ondulación al reflejo, como para una escena de agua?

Checa los detalles antes mencionados. Hasta los pinos respetan la perspectiva.



IMPRESCINDIBLE = **ESENCIAL**
PRECISO = **NECESARIO**

¡Sí!, lo que usted necesita para enriquecer su vocabulario es **DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA** que incluye, además, el significado contrario de las palabras (Antónimos), así como, los vocablos que se asemejan por su escritura o pronunciación (Parónimos).

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS EASA
es una obra que sirve lo mismo al profesional, a los estudiantes ¡que a las amas de casa!

DICCIONARIO DE SINÓNIMOS **EASA**

(2da Edición)

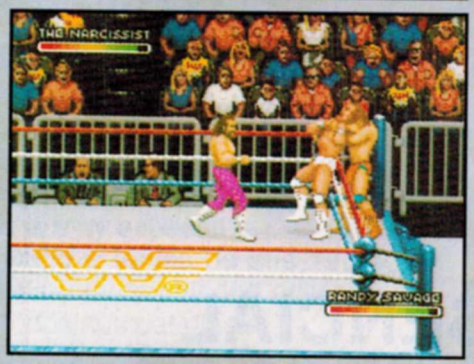
¡Ya está a la venta!

INFORMACION SUPERNESESARIA

WWF ROYAL RUMBLE

¡Damas y Caballeros! ¿están listos para el evento principal de la noche? Prepárense a ver a los luchadores más rudos disputándose el título de la WWF en uno de los 4 eventos a escoger dentro del programa: One on One, Tag Team, Triple Tag Team y Royal Rumble; son 12 diferentes peleadores a elegir, cada uno con sus propios golpes y técnicas e igual de buenos, pero sólo uno de ellos puede llegar a ser campeón y eso está a punto decidirse...

Royal Rumble es un nuevo título de LJN para todos aquellos fans de la lucha libre; lo más importante de este juego es que hay varios modos de juego en los que puedes intentar ganar y que son:



⊂ One on One

Este modo te permite ir tú sólo contra la máquina en modo Brawl (sin referee), contra un amigo o buscar el campeonato; si escoges esta última opción tendrás que enfrentarte a los otros 11 luchadores en camino a la victoria, como te podrás dar cuenta este es el más sencillo de los 4 eventos. ⊃

⊂ Tag Team

En esta opción tú podrás formar tu equipo de 2 luchadores, así si uno es muy golpeado puede entrar el otro al relevo, esta opción permite también realizar algunas "jugadillas sucias" en contra del luchador que se acerque a la esquina contraria. Aquí pueden competir 1 ó 2 jugadores ya sea en equipo o vs. en Brawl o campeonato. ⊃

⊂ Triple Tag Team

Esta opción no es muy diferente a Tag Team, aquí puedes escoger a 3 y las únicas opciones de pelea son a una caída o Brawl para 1 ó 2 jugadores en modo vs.

Royal Rumble ⊃

Esta sí que es una gran batalla campal donde participan los 12 luchadores, aquí el chiste es sacar a todos tus rivales fuera del ring y evitar que ellos lo hagan contigo, aquí no interesa cuánta energía le quites a tu contrario sino qué tan rápido quede fuera, también es bueno que en algunos momentos no te involucres en la acción.

⊂ Royal Rumble contiene una gran variedad de peleadores (12, como ya te habíamos dicho) este es el perfil de cada uno.

Randy Savage
Uno de los luchadores más experimentados de este circuito y varias veces campeón, él es un gran representante de la "buena lucha libre" su golpe especial es "Flying Elbow Smash".

Ted Dibiase
Al igual que Randy, éste también es un gran veterano, aunque su apariencia es fina y elegante gusta de hacer algunas "rudezas", su golpe es especial, se ha convertido en la pesadilla de muchos luchadores: "Million Dollar Dream".

The Narcissist Lex Luger
Este vanidoso luchador atemoriza a sus contrincantes con su gran musculatura (él era un gran fisicoculturista) y toda la fuerza de su cuerpo la utiliza al desarrollar su golpe especial: "Running Forearm".

Yokozuna
Aunque este luchador haya nacido en Polinesia, su puro estilo de lucha japonesa combinada con el Sumo lo hacen peligroso; un factor del que se deben de cuidar sus rivales es cuando usa su peso a favor (casi 200 kilos); su golpe especial es el: "Banzai Drop".

Tatanka
Este luchador de origen indio muestra arriba del ring una gran técnica y furia al luchar; también (y haciéndole honor a su nombre de "Búfalo") es muy fuerte y gusta de hacer extrañas danzas cuando vence a sus rivales, su movimiento favorito es el "Reverse Slam".

Bret "Hit Man" Hart
Bret es un luchador muy hábil y rápido, capaz de vencer a los más fuertes con su gran inteligencia, este luchador de origen canadiense ya se ha hecho un lugar entre los grandes de la WWF; su golpe especial: "Sharp Shoter" es devastador.

The Undertaker
Un gran misterio envuelve el ring cuando sube el Undertaker; su gran cuerpo y apariencia fantasmagórica le dan respeto a este originario de Death Valley (¿Rally?) su movimiento especial "Tomb Stone" realmente cae como lápida sobre sus oponentes.

Mr. Perfect
Este luchador hace alarde de fuerza, habilidad y resistencia únicos, por eso escogió su sobrenombre; aunque un poco arrogante este luchador tiene una gran técnica difícil de igualar y para hacerle honor a su nombre el "Perfect Plex" es su movimiento maestro.

Razor Ramon
Un nativo de Florida pero de origen cubano, Razor Ramon es todo un atleta en el ring, con unas ganas increíbles de triunfar; todos los participantes respetan su fuerza y su movimiento "Razor Edge" que puede deshacer a cualquiera.

Shawn Michaels
Por su origen texano se comprende porque este luchador luce como un completo Cow Boy, quien lucha contra caballos y bestias salvajes para entrenar sus habilidades en la lucha libre; su movimiento especial quizá no es tan original pero si es muy efectivo: "Back Suplex".

Ric Flair
No te dejes engañar porque este luchador no es tan joven como los demás, su inigualable experiencia y fuerza lo hacen uno de los peleadores más difíciles a vencer y con una técnica completamente depurada, la cual demuestra en su movimiento especial "Figure 4 Leglock".

Crush
Este hombre posee una gran musculatura y un tamaño increíble, por lo que no es raro que de las Islas de Hawaii llegue a las filas de la WWF; para hacerle honor a su nombre este peleador gusta de romper los huesos de sus oponentes con sus propias manos, su movimiento especial es "Cranium Crunch".

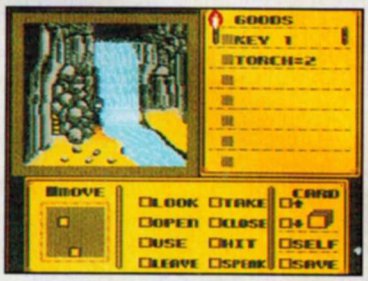
Si tú jugaste Super WWF Wrestlemania verás muchos factores parecidos en este juego; los 16 megas de memoria que tiene sirven para meterte una gran cantidad de detalles, aunque no pocos se quedarán esperando más... un buen juego si te gusta la lucha libre.

MARIADOS

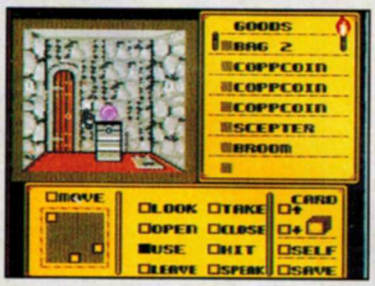
SHADOWGATE

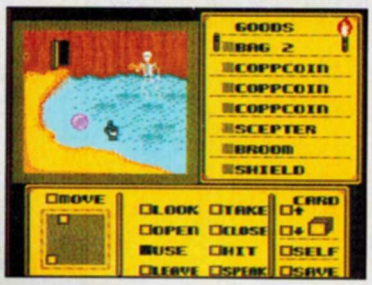
¿Cómo encuentro las gemas?

Para encontrarlas debes llegar al cuarto de la cascada, selecciona el comando "Move" y con la mano señala la línea negra que está junto a la cascada para entrar a una cueva, ahí adentro usa el comando "Hit" en la roca sobresaliente, con esto encontrarás una bolsa, usa en ella el comando "Open" para obtener las 3 gemas.



¿Qué pongo en el hoyo de la pared en el cuarto del pedestal?

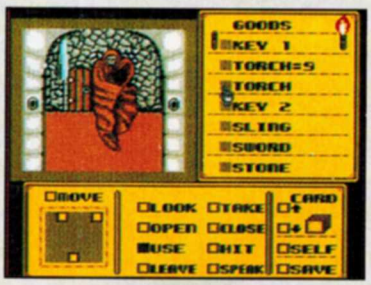


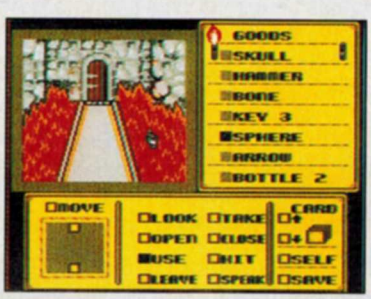


usa el comando "Use" en White Gem y ponlo en el hoyo; al hacerlo recibirás una pequeña esfera la cual puedes usar en el lago del esqueleto para tomar la llave 3; (no olvides usar una antorcha en el agua para llevarte la esfera) esta esfera también la usas en el cuarto en llamas.

¿Cómo paso a The Wraith?

Cuando llegues a este cuarto toma las 2 antorchas que están en los pedestales, una de ellas te la contará aparte; usa tu antorcha prendida en esta última y automáticamente Wraith desaparecerá.



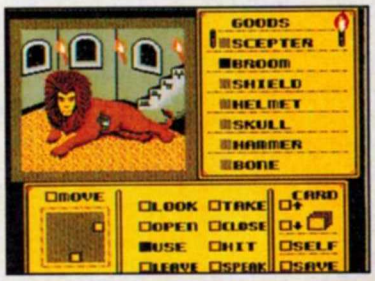


¿Cómo paso el cuarto en llamas?

Para poder permanecer en el cuarto debes utilizar "Cloak" (del cuarto de Wraith) con el comando "Use" en "Self"; una vez que estés adentro utiliza "Sphere" en las llamas.

¿Cómo tomo la flauta?
Primero debes tomar el guante (Gauntlet) que está en el cuarto del cíclope, pon "Use" en donde indica la foto para hacer subir una cubeta, ábrela para así tomar el guante; entonces en el cuarto de la flauta, pon "Use" en el guante para así usarlo en "Self".

¿Cómo resuelvo los acertijos de Sphinx?
Realmente es muy difícil predecir que te va a preguntar, pero una gran pista para obtener la respuesta es usar cualquier cosa en Sphinx cuando te pregunte y al contestarle mal te mandará a cualquier otro cuarto del castillo (salva tu juego antes de contestarle) y entre las cosas que tomaste del cuarto al que te manda está la respuesta correcta, ya sólo es cuestión que recuerdes que tomaste en ese cuarto e intentes con todo.

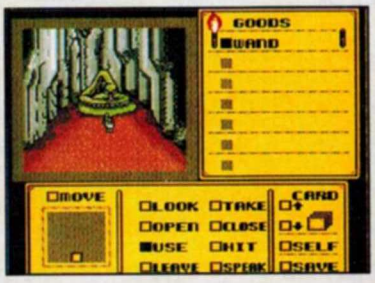


¿Cómo tomo el talismán?
Tomarlo no es difícil, lo difícil es deshacerse del guardián; para hacerlo debes ir al observatorio (un cuarto después de Sphinx) y tomar la estrella que está en el mapa; ya con la estrella ve y úsala en el guardián para eliminarlo.

¿Donde está el Staff of Ages?
Necesitas seguir estos pasos para encontrar tan preciado objeto:

1.- Ir al observatorio y usar el comando "Open" en el mapa para revelar "Rod"; tómalo y...
2.- Dirígete al balcón y usa el "Rod" en el pequeño orificio del balcón, con eso hará que obtengas "Wand".

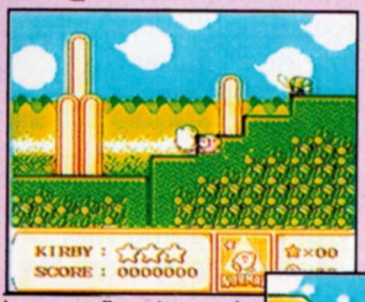
3.- Ya con "Wand" dirígete al cuarto de los puentes, ahí usa el (bottle 2 en "Self" y ve a la cueva del puente de madera.
4.- Ahí adentro encontrarás una gran serpiente, usa "Wand" en ella y así obtendrás el "Staff of Ages".



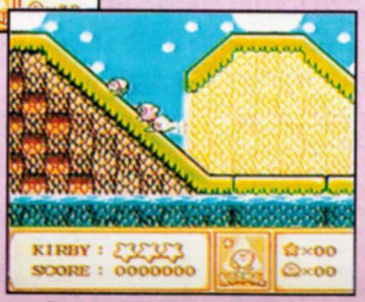
ESTE MES

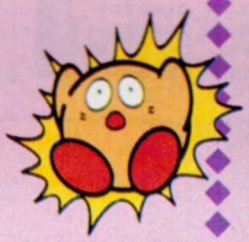
KIRBY'S ADVENTURE (NES)

Por fin regresa uno de los personajes con más carisma que hayas conocido en mucho tiempo, después de su exitosa aparición en el Game Boy.



En esta segunda aventura de Kirby su misión es recuperar la fuente de los sueños ha caído en manos enemigas, su misión ahora es más difícil pero no hay problema, ya que Kirby cuenta ahora con más de 15 nuevas habilidades para luchar contra el enemigo en este increíble juego; velo y te convencerás que no mentimos.





NINTENDO

AMERICAN GLADIATORS (SNES)

Ahora ya no te conformes con ver por T.V. a los gladiadores sino también participar en una gran variedad de eventos en los que sólo los más fuertes podrán sobrevivir y por si fuera poco también debes vencer a los gladiadores en tu camino a la victoria; un juego de mucha acción para 1 ó 2 jugadores.

GAMETEK

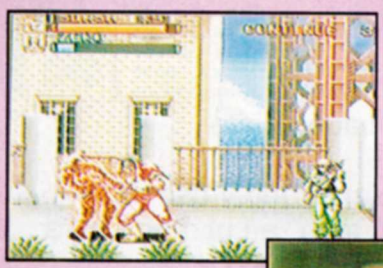
MECH WARRIORS (SNES)

Del popular juego de mesa ahora en Super NES; este juego no sólo simula estar en un Robot sino también te simula estar en el Siglo 31 con misiones desde fáciles hasta para expetos en estrategia. Puedes escoger entre 4 robots diferentes, Podros, Artillar, Reparar, vender y comprar tus robots,

entra en la exitante sensación de luchar sobre tu robot y hacer que muerdan el polvo tus contrincantes.

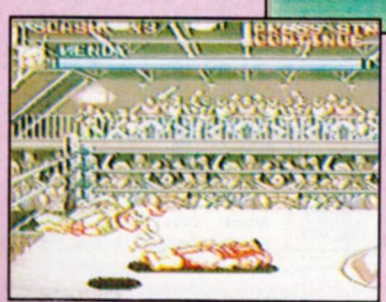
ACTIVISION

BRAWL BROTHERS (SNES)



Las calles de la ciudad por desgracia han recuperado su aspecto peligroso pues los vándalos se han agrupado y vienen por la venganza, pero tú no debes permitírselo;

Brawl Brothers es la secuela del famoso juego Rival Turf con muchas mejoras como que ahor apuedes elegir de entre 5 peleadores con más movimientos cada uno y tu misión es más larga, además de una notable mejoría en movilidad.



JALECO

LLEGALE A:

BATTLETOADS- DOUBLE DRAGON (NES)

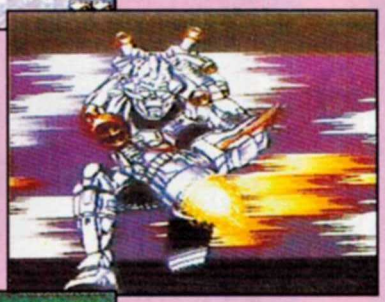
¿Preparados para conocer al verdadero equipo de ensueño?, debido a la unión de 2 fuerzas malignas como los Shadow Warriors y Dark Queen es lógico que también se unan dos equipos como Battletoads y Double Dragon.

Este increíble juego demuestra una gran creatividad en lo que a programación y acción podrán unir y luchar a lo largo de 6 escenas para destruir a la gran amenaza de Black Shadow-Dark Queen, un gran juego con alto nivel de dificultad y diversión como todos los anteriores de la serie... sería un error dejarlo pasar.

TRADEWEST

SUPER TURRICAN (SNES)

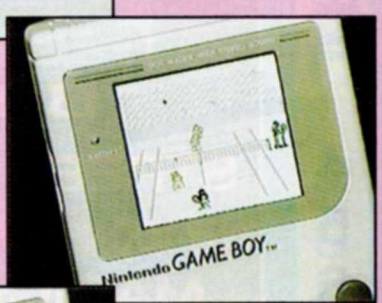
Super Turrican te transporta a un mundo de acción como pocas veces habías visto; en este juego tú te pones al mando de Super Turrican que es un poderoso robot armado hasta los dientes y que debe destruir a todos los enemigos que se pongan en su camino a lo largo de 10 niveles de acción; muy recomendable si te gustan los juegos de acción al estilo Contra; para un sólo jugador.



SEIKA

TOP RANK TENNIS (GB)

Ahora los propietarios de Game Boy podrán disfrutar de un gran juego de Tenis: Top Rank Tennis; este juego ofrece una gran variedad de opciones como la de poder participar hasta 4 jugadors al mismo tiempo mediant el Video Link-4, pero si prefieres jugar tu sólo puedes entrar a una opción de campeonato en donde depende los partidos que ganes irás acumulando puntos para ir avanzando en la tabla de nivel mundial; éste es un juego con una gran variedad de opciones capaz de satisfacer al jugador (o tenista) más exigente.



NINTENDO

Los GRANDES

SUPER NES

STAR FOX

FATAL FURY

BUBSY

STREET FIGHTER II

TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE-

MAGICAL QUEST

SUPER STAR WARS

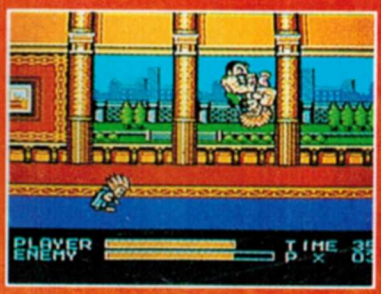
TAZMANIA

ALIEN 3

YOSHI´S COOKIES

FAVORITOS

KIRBY´S ADVENTURE



MIGHTY FINAL FIGHT

MEGA MAN 5

DUCK TALES 2

BATMAN RETURNS

GOAL! 2

THE JETSONS

BARTMAN MEETS RADIOACTIVEMAN

TINY TOONS -CARTOON WORKSHOP-

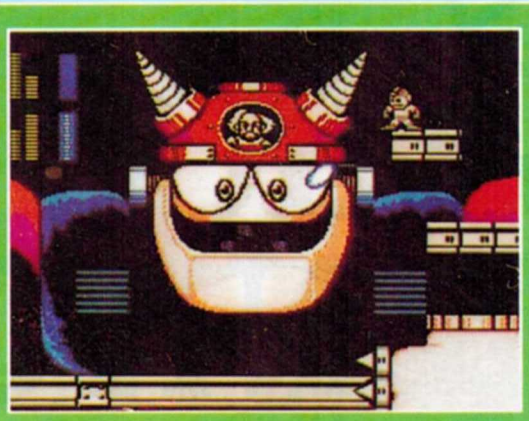
BOMBERMAN 2

UNO
DOS
TRES
4
5
6
7
8
9
10

de Nintendo®

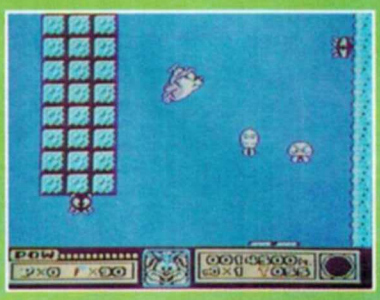
RECOMENDADOS POR ITOCHU

CLASICOS



MEGA MAN 4

SUPER MARIO BROS. 3



TINY TOON ADVENTURES

BATTLETOADS

T. M. N. T. III

NINJA GAIDEN III

BATMAN RETURN OF THE JOKER

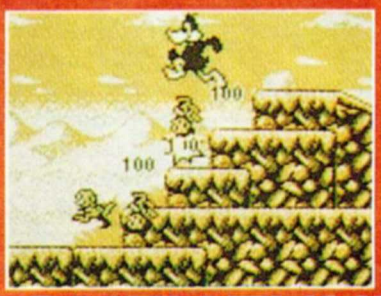
BART vs. THE WORLD

TETRIS

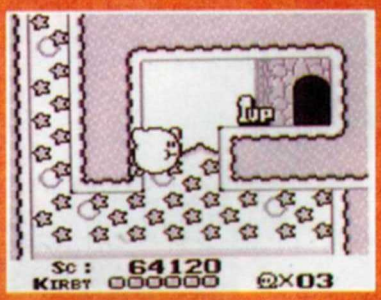
DR. MARIO

GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2



LOONEY TUNES



KIRBY´S DREAM LAND

TINY TOONS -BABS BIG BREAK-

ADVENTURE ISLAND II

SPEEDY GONZALES

DARKWING DUCK

THE FLINTSTONES

LITTLE MERMAID

JOE & MAC

UNO
DOS
TRES
4
5
6
7
8
9
10

"CABALLEROS COMIENCEN A G

Tu garganta tendrá trabajo extra cuando veas lo que Konami® ha preparado para ti en el nuevo Batman™ Returns para Super NES™.

Pero tus gritos se ahogarán ante el rechinar de huesos, crujir de cráneos, vidrios astillados y otros sonidos con calidad CD diseñados para estremecerte.

Porque **Batman** tiene puños de rápido golpeo y es un maestro en caídas voladoras corporales, patadas giratorias de judo, choque de cabezas y otras formas mutilantes.

Y chécate el tamaño de nuestro héroe ¡Es a lo grande!

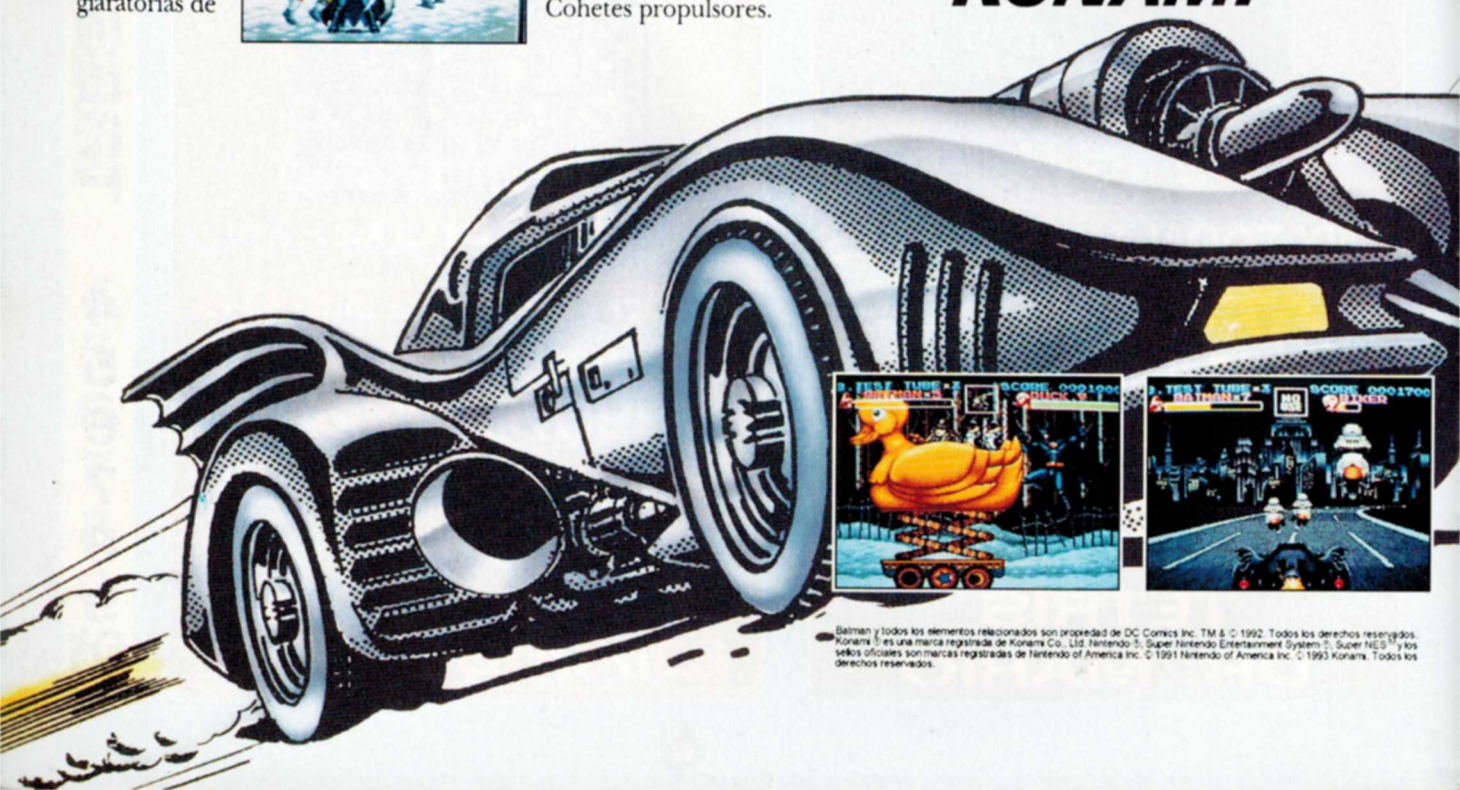
En 7 niveles de 3D tipo cine, experimenta la agonía de las garras de **Gatúbela**, patadas y látigo y el éxtasis de hacer pomada al **Pingüino** y a su clan de payasos delincuentes, todos grandes talentos del terrorismo.

Dentro de tu respetable capa están los **Batarangs** y tubos de ensayo, esenciales para combatir contra los Tatuados Fortachones, el Organillero y el Vehículo Anfibio con Cohetes propulsores.

Deshazte de los motociclistas desertores en el **Batimóvil** cargado con **Batidiscos** y lánzate como catapulta hacia la seguridad con tu confiable Batigancho.

La furia helada se sigue enfriando en el sombrío cubil para sumergir a nuestro **Encapuchado** en el hielo. Así que ponte la capucha y alista tus puños. ¡¿Que no oyes los gritos de angustia de **Ciudad Gótica**?!

KONAMI®



Batman y todos los elementos relacionados son propiedad de DC Comics Inc. TM & © 1992. Todos los derechos reservados. Konami ® es una marca registrada de Konami Co., Ltd. Nintendo ®, Super Nintendo Entertainment System ®, Super NES ™ y los sellos oficiales son marcas registradas de Nintendo of America Inc. © 1991 Nintendo of America Inc. © 1993 Konami. Todos los derechos reservados.

RITAAAR"
Nintendo
Brave a cinema-size vendetta to save Gotham City from the diabolical clutches of The Penguin and Catwoman!
BATMAN
RETURNS
KONAMI
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

EL CONTROL DE LOS LECTORES

En este Control de los Lectores, donde buscamos ideas, críticas y sugerencias para seguir mejorando ésta tu revista, aprendimos un poco más de lo que esperan ver en Club Nintendo, de lo que les gusta y lo que se puede mejorar.

En esta ocasión nos acompañaron: Víctor Hugo Morales Mondragón, Jorge García Villanueva, Francisco Pérez Miralrío, Julio César Peralta, Erick González Barbosa, Manuel Alexandro Suárez Bolaños, Jose Mariano Velázquez Castillo, Marco Antonio Mendoza Pereda, Dante Giovanni Trevedan Cruz, Fernando Ojeda Montero, Adolfo Valentín García López así como el Sr. Teruhide Kikuchi de Itochu México.

Hablando de portadas.

Una de las preguntas que traíamos en mente era acerca de las portadas de la revista, ya que, sobre la misma portada hay lectores que nos felicitan y otros que nos critican. Muchos coincidieron en que la portada 1 fue la peor (bueno, en sus tiempos no fue tan mala y esa época ya quedó atrás) pero por ejemplo hubo quien nos mencionó que la portada que menos le gustó fue la de Batman, mientras Alexandro Suárez y Valentín García dijeron que para ellos era la mejor, porque así es realmente el hombre murciélago. Para Jorge García la portada de Bartman se le hizo muy simple y sin chiste y para Fernando Ojeda, Marco Mendoza y Mariano Velázquez la misma portada se les hizo muy original pues a Bart Simpson se le permite cualquier tipo de loquera. La portada favorita de Victor Hugo Morales fue F-Zero, y fue la que menos le gustó a Julio César Peralta. Después de esto concluimos que en cuestión de portadas será difícil poner de acuerdo a tantos videojugadores, pero seguiremos echándole coco.

El grupo de lectores posando para la fotografía.

Cuando hablamos de la sección "Los grandes de Nintendo" explicamos que se basa en las ventas de cartuchos, no en votación de lectores ni en calidad del juego y fue entonces cuando surgió la idea más importante de esta sesión: ¿Por qué no, hacia fines de año, hacer una votación de los lectores para que elijan sus juegos favoritos de los 3 sistemas?

¡Bueno! Ya sabemos que algunos lectores nos habían escrito dándonos ideas pero fue hasta la reunión cuando recordando estas cartas y con las ideas que surgían decidimos que nuestros lectores votarán por sus juegos favoritos.

¡Claro! Todavía hay mucho por trabajar como establecer las categorías, realizar el cuestionario, analizar y establecer los sistemas de conteo, etc. (así que todavía no votes). Probablemente hasta se realicen trofeos que serán entregados a los licenciatarios, pero, bueno, ya nos dejaron tarea y si lo vamos a hacer, vamos a hacerlo bien. ¡Hasta la próxima!

La bola de cristal

Aquí estamos, como cada mes informándote acerca de lo más nuevo e importante en Nintendo:

¡STREET FIGHTER HYPER FIGHTING PARA SNES!

Esta, sin duda es una gran noticia para los fans de Street Fighter II de hueso colorado que querían saber más; Capcom recientemente acaba de anunciar que se encuentra trabajando en **Street Fighter II Hyper Fighting** para SNES; esta versión del juego está basada en la más reciente modificación que Capcom realizó a su mega hit de Arcadia, donde además de que los jugadores podrán cumplir su sueño dorado de poder escoger a los 4 últimos jefes para jugar con ellos habrá nuevos golpes y movimientos. Entre los más notables están la nueva capacidad de Chun Li de arrojar poderes como los de Ryu o Ken; éstos últimos también tienen nuevas habilidades como las de realizar su Hurricane Kick en el aire, esto sólo por mencionar algunos (OJO No confundir con las vulgares copias Alfas, Deltas, Alfas Magic, etc., ésta es una nueva versión original de Capcom). Otra nueva modificación es que la velocidad del juego ha sido aumentada entre un 10 y 20% así las peleas serán más rápidas y emocionantes; aún no hay datos de la fecha de salida de este juego ni el número de megas, aunque es seguro que este año lo podamos disfrutar, seguiremos informando al regreso del CES de Chicago.

Ahora también podrás elegir a los cuatro jefes finales para poder pelear con ellos.

WORLD HEROES

Aunque ya hace varios números te habíamos confirmado de la decisión de Sunsoft para realizar la adaptación del juego World Heroes al Super NES

hasta hace poco se hablaron de datos oficiales; en sus últimos informes Sunsoft informó que este juego contendrá 16 megas de memoria y que buscará hacer una fiel translación de los movimientos, por lo que no te debes preocupar si tú eres fan de este juego, ya que todos los peleadores y sus respectivos movimientos secretos (ya no tanto a estas fechas) serán incluídos; ahora ya sólo queda esperar a que se den más datos, por lo pronto nosotros estaremos atentos.

NOTICIAS DE NINTENDO

Nintendo de Japón está pensando muy seriamente en introducir un nuevo sistema de juegos vía satélite en ese país, esto gracias a la ayuda de una compañía llamada Saint Giga y de la cual Nintendo es accionista principal.

Esta compañía manda una señal a todo Japón, vía satélite, y las personas que estén inscritas a esta compañía por medio de un decodificador podrán escuchar varios canales de música; pues bien, el plan de Nintendo es utilizar uno de estos canales para mandar información, para lo cual se tiene pensado crear un adaptador para unir el decodificador de Saint Giga con el Super Famicom y al conectarse a una televisión, obtener señales que puedan ser convertidas en audio y video para tener información variada como noticias, deportes, información de interés general, etc. Otro de los usos que se tienen pensados para este sistema es el de competencias a nivel nacional, creándose cartuchos especiales para este sistema en el que podrán mandar de regreso señales importantes como: marcador, tiempo, nivel, etc., creando así competencias a nivel nacional; pero como siempre esto todavía es un proyecto y no se cuenta más que con los datos básicos de la idea pero conforme nos enteremos de más te iremos informando de este interesante proyecto.

Otra noticia muy interesante (éste más bien es rumor) es el plan de Nintendo de crear un cartucho para Super NES en el que estarán incluídos todos los títulos de la serie de Super Mario Bros. que salieron para NES y que probablemente se llame "The Super Mario Bros. Collection"; aunque hay poca información acerca de este juego se dice que incluirá los 3 juegos de Super Mario Bros. que nosotros conocemos, más uno extra que apareció en Japón y que tiene gráficos parecidos al de la primer versión pero con un super reto, aunque quién sabe si sea una aventura única o puedas escoger cualquiera de los 4, pero ¿te imaginas jugar esos ya grandes clásicos en gráficos y música de 16 bit?

SUPER EMPIRE STRIKES BACK (SNES)

Después de la destrucción de la estrella de la muerte, las fuerzas rebeldes se han dispersado a través de la Galaxia. Luke Skywalker y sus compañeros rebeldes se encuentran escondidos en un planeta lejano de nombre Hoth.

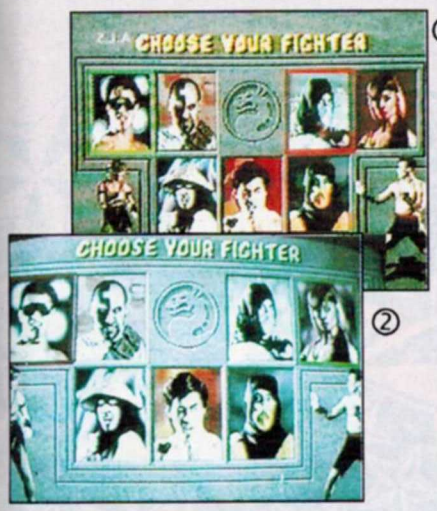
En esta segunda parte del juego Super Star Wars, lucharemos con Luke contra las fuerzas del Imperio en Hoth, estaremos en Dagobah entrenando con Yoda para ser Jedi, viajaremos a la ciudad flotante de Bespin a salvar a Han Solo a la princesa Leia Organa de las manos de Darth Vader y en la batalla final la confrontación final Padre - Hijo.

Este juego es 50% más extenso que su antecesor Super Star Wars y tiene 12 mega bit de memoria; será muy recomendable para quienes gustan de grandes aventuras.

MORTAL KOMBAT (SNES)

Aquí en la redacción de Club Nintendo recibimos una gran cantidad de cartas preguntando sobre este juego de Arcadia y su próxima aparición en Super NES, así que decidimos comunicarnos con Dan Harnet de Acclaim para que nos hablara acerca de cómo va este proyecto:

Ante la pregunta de que si todos los personajes mantendrían sus movimientos y poderes Dan nos comentó que la idea es hacer una adaptación lo más fiel en lo que a gráficos se refiere y creen que esto será posible, ya que cuentan con el apoyo de Midway que es la compañía que creó este título, la cual los asesora con datos técnicos y otras cuestiones.

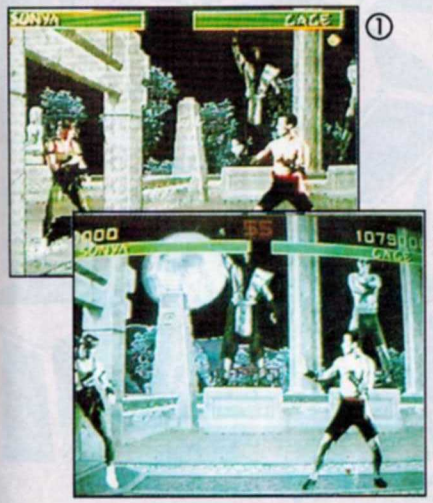


① ②

Otra pregunta que es muy insistente es con respecto a los Fatalities, Dan nos dijo que los Fatalities y la sangre están en pláticas con Nintendo, ya que NOA tiene ciertas reglas y medidas acerca de la violencia en los videojuegos y la verdad es que este juego las pasa.

Este último punto ha causado diversas opiniones en nuestros lectores, ya que muchos de ellos están de acuerdo en que sean incluídos pero también otro tanto está en contra por considerarlo muy violento; nosotros aquí en Club Nintendo te mantendremos informado de todos los avances que se hagan sobre este polémico juego.

¿Notan la diferencia? Las fotos marcadas con el número 1 son de Super NES de la versión que mostraron en el CES de Las Vegas y que llevaba apenas un 10%. Las fotos marcadas con el número 2 son de Arcadia.



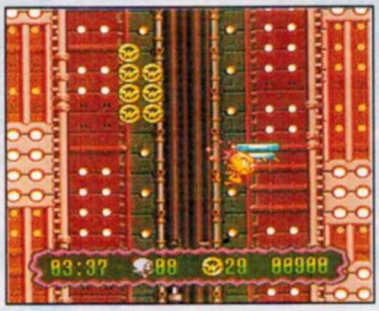
① ②

SUPER WIDGET Y GP1

Atlus próximamente lanzará 2 títulos para SNES, el primero está basado en su famoso personaje y licencia exclusiva "Widget" que es un pequeño Alien que viene del espacio a ayudar a resolver los problemas ecológicos que nos aquejan (¡Hey! ¿no habíamos leído un argumento parecido en páginas anteriores?) este personaje tiene la capacidad de transformarse en varios seres según las letras que vaya tomando.

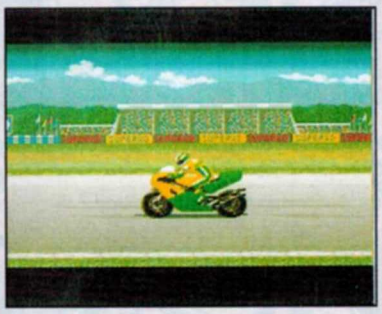
En este juego Widget debe ir avanzando a través de varios mundos (incluyendo el nuestro) para ir librándolos de todos los seres que buscan contaminarlos.

Este juego tiene buenos gráficos y también música "pegajosa" (aunque repiten algunos temas varias veces) y aunque quizá la dificultad no sea muy alta, el juego si es lo suficientemente largo para compensar ese problema.



Y si de satisfacer gustos se trata Atlus también piensa en los que gustan de la velocidad, pues también se encuentra preparando GP1 que es un juego de carreras de motos para SNES donde un jugador puede avanzar a través de modo de campeonato o competir contra un amigo en pantalla dividida en 2, tipo Super Mario Kart.

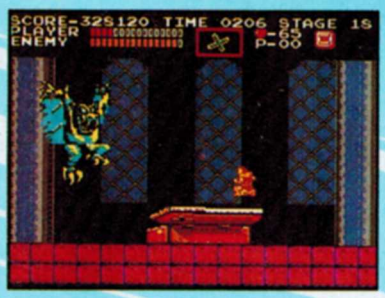
Aunque este juego tiene un buen efecto en lo que a rotación y división de pantalla se refiere a nuestro modo de ver al prototipo que jugamos le hace falta un poco trabajar las curvas y se extraña la música a la hora de competir; el reto es tan bueno que a veces los rivales se "pasan" de rápidos.



En el mes de abril se celebró en la cadena de tiendas Sears de la Ciudad de México un concurso de Street Fighter II entre niños menores de 12 años. Después de varias eliminatorias la gran final se celebró el domingo 25 de abril y quedaron como 1º y 2º lugar Héctor José Pelayo de 12 años y David Antonio Gómez González de 9 años respectivamente. ¡Felicidades a los ganadores!

RESET

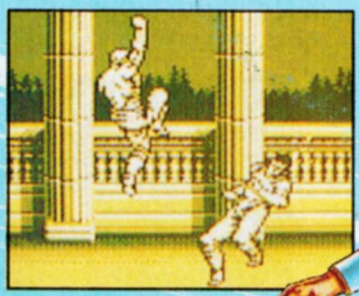
En nuestro próximo número



Tips de gran ayuda de un gran clásico: Castlevania

Una buena revisada a BATTLETOADS DOUBLE DRAGON -The ultimate team- para NES

RAGING FIGHTER de Game Boy y los nuevos títulos de Sunsoft, Acclaim y Jaleco... ¡Hay juegos excelentes!



Le sacaremos brillo a nuestra Bola de Cristal para informarte más de los nuevos juegos de Capcom.

Además muchos secretos en la sección de S.O.S., muchas respuestas en Mariados y regresa INFORMACION CLASIFICADA de los Archivos Secretos de Nintendo Power.

EDITORIAL

Uno de los juegos más esperados para el Super Nintendo era Street Fighter II Champion Edition. Prácticamente desde el lanzamiento de Street Fighter II hace un año nos empezaron a llegar cartas preguntando por el Champion Edition.

Capcom, super conocedor del mercado de videojuegos ya trabajaba en el diseño de la secuela, pero lo sorprendente es que no se quedó en lo que todo mundo esperaba (Champion Edition) sino que fue aún más adelante y nos trajo el Champion Edition y el Turbo en un solo cartucho.

Lo más lógico era que este título, que tal vez ya hayas visto en Arcadia original, se lanzara para el Super NES cuando estuviera listo el CD-ROM, pero ¡Oh, sorpresa! La capacidad del Super NES todavía sigue dando batalla a los programadores para confirmar lo que dijimos en nuestro número anterior: No hay nada que un sistema de videojuego haga y que no pueda ser hecho por el Super NES y el chip SFX. Imagínate lo que se logrará cuando salga el CD-ROM diseñado con el tiempo necesario para hacerlo perfecto, sin prisas... sin presiones.

No nos preguntes que viene después de Street Fighter II Turbo. Mejor disfrútalo.
¡No te lo vas a acabar!

SUMARIO

POSTER CALENDARIO DE STREET FIGHTER II

DR. MARIO → → → → → → → → → → 3
NUESTRA PORTADA → → → → → → 5
EL TALLER DE LUIGI → → → → → → 7

CURSO NINTENSIVO:
Battletoads-Double Dragon
-The Ultimate Team- → → → → → → 8
Castlevania → → → → → → → → → → 20
LOS RECORDS → → → → → → → → 15

INFORMACION SUPERNESESARIA:
Fatal Fury → → → → → → → → → → 16
Pocky & Rocky → → → → → → → → 19
Tuff e Nuff → → → → → → → → → 43
Final Fight 2 → → → → → → → → 51
King Arthur´s World → → → → → → 54
Operation Logic Bomb → → → → → 56
Alien 3 → → → → → → → → → → → 68

INFORMACION NESESARIA:
Yoshi´s Cookie → → → → → → → 26
Kirby´s Adventure → → → → → → 48

GAME VISTAZO A:
Yoshi´s Cookie → → → → → → → 28
The Legend of Zelda
-Link´s Awakening- → → → → → → 46
Raging Fighter → → → → → → → 69
RETOS DE MARIO → → → → → → 30
Historias de los personajes de
Street Fighter II → → → → → → → 31
MARIADOS → → → → → → → → → 58
INFORMACION CLASIFICADA → → → 60
S.O.S. → → → → → → → → → → → 61
LOS GRANDES DE NINTENDO → → 64
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → 66
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → 70
RESET → → → → → → → → → → → 72

CLUB NINTENDO
Año II No. 7 Julio 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Dominguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1993 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

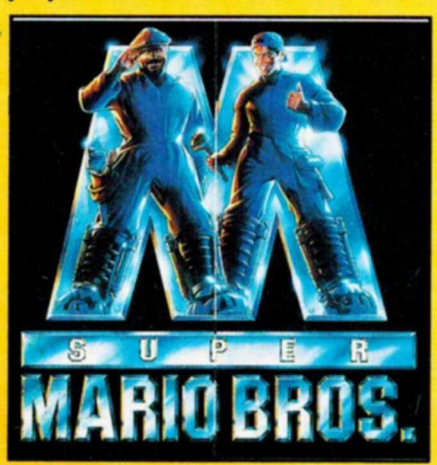
TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

He leído que este año saldrá la película de Super Mario Bros. en Estados Unidos y quiero preguntar si eso es cierto.

Oswaldo Valencia Méndez.
ESTADO DE MEXICO

Efectivamente. En el pasado CES de invierno presentaron algunos de los personajes de esta película que se estrenó el pasado 28 de Mayo en Estados Unidos. Los protagonistas son Bob Hoskins como Mario, John Leguizamo como Luigi y en el papel de Bowser Dennis Hopper. Uno de los enemigos es un ser de más de 2 metros de altura con una pequeña cabeza llamado Goomba. Por cierto resultó impresionante cuando realizaba su recorrido pues su pequeña cabeza tenía en el rostro todos los movimientos de una persona normal. Lo que pasa es que detrás de él una persona manejaba a control remoto sus ojos, expresiones e incluso movía la boca conforme esta persona hablaba a través de su micrófono, y como el personaje traía una bocina dentro del disfraz dejaba a todos con el ojo cuadrado.



¿Ven algún parecido?

Les escribo para preguntarles sobre el clásico Super Mario Bros. ¿qué significan los símbolos que determinan el número de vidas? Ya que después de que aparecen los dígitos, aparecen unos símbolos como coronas, cuadritos, letras y no sé qué significan. Su videoamiga.

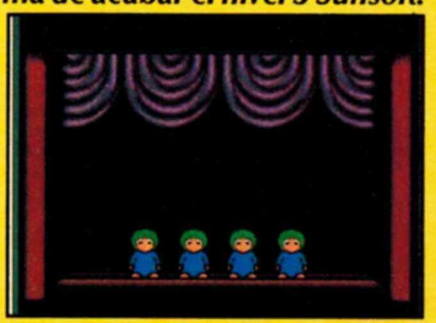
Erika Berenice Ruiz Delgado.
GUADALAJARA, JAL.

Cuando quieres hacer más de 99 vidas, el juego no está "preparado" para dártelas. Entonces saca del programa símbolos guardados que sustituyen a los dígitos que ya no puede poner. Cuando aparecen estos símbolos, todas la vidas que hiciste se reducirán a una, es decir que cuando pierdes te quitarán todas tus vidas.

A mí no se me hacen divertidos los juegos de pelea y todos mis amigos me dicen que tengo gustos pésimos porque a mí me gusta Mario Paint y Lemmings. ¿No creen que estos tienen mayor diversión para los niños y menos violencia. Yo creo que deberían estar en 1º y 2º lugar.

Ricardo Carrera Aguila
MEXICO, D.F.

Nosotros creemos que hay gustos para todo. La variedad en juegos ha sido sin duda el éxito de los 3 sistemas de Nintendo. Definitivamente estamos de acuerdo que son menos violentos, pero también es un hecho de que ese tipo de juegos tienen muchos seguidores. En nuestro próximo número publicaremos ¿Qué hay dentro de Lemmings? Además publicaremos por primera vez hasta donde sabemos, la forma de acabar el nivel 5 Sunsoft.



Quisiera saber si hay planes de hacer una sección de dibujos en la revista.

Jorge Ekel Mancilla Heredia
CANCUN, QUINTANA ROO.

¿Por qué no ponen una sección de dibujos?

Luis Salvador Cruz Nájera
CD. MADERO, TAMPS.

Me gustaría que tomaran en cuenta esta proposiciòn: Que hicieran una sección de "Arte en Sobres" como el que yo envío y que publicaran los mejores. Se despide su amigo lector

Luis Alberto Zuno Mandeur
GUADALAJARA, JAL.

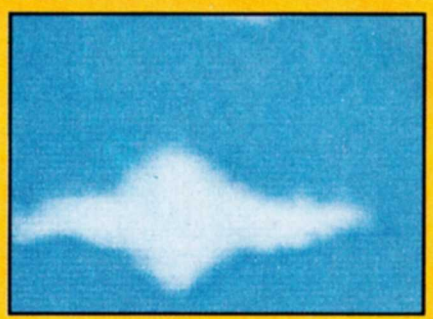
Son muchas las cartas que nos han pedido una sección de dibujos y la razón por la cual no la habíamos incluido es que tendríamos que eliminar o reducir información de otras secciones. Realmente queríamos, como hemos dicho, tomar en cuenta la opinión de nuestros lectores, así es que se nos ocurrió que nos podíamos echar 2 pájaros de un tiro: Publicaremos los mejores artes en sobres detrás de los posters. Así solucionaremos el problema de meter poster por los 2 lados, dejarlo en blanco o incluir información editorial que se arrancaría de la revista.

Esperamos no tener problemas con los ecologistas por echarnos dos pájaros de un tiro.

Les quiero comentar que no en todas sus portadas hay un pequeño rombo ya que en la revista #8 año 1 de Street Fighter II no está. También dijeron en su número 12, página 31 que Mega Man I era el único juego que tiene pausa en el botón de Select pero Ghost Busters también tiene pausa en ese botón.
Como decía uno de sus lectores hay cosas que aún no han hecho como tomarse un descansito y tratar de comprobar la teoría sobre un final distinto cuando se acaba Street Fighter II todos los rounds en Perfect. Se despiden sus amigos.

Fernando Zepeda Ortega
Francisco Ortega Garboa
GUADALAJARA, JAL.

El rombo en nuestra revista # 8 fue el más escondido y disfrazado.



Por otra parte al estar preparando la Edición Especial de Street Fighter II ya comprobamos que acabando en nivel 7 "Perfect" (todos los rounds) no pasa nada diferente. Sólo se oye el grito de Chun Li igual que si no pierdes rounds...nos dio mucha tristeza que no cambiara el final, pero ya veremos el nuevo reto con Street Fighter Turbo.

No es por nada, pero yo creo que Axy y Spot copian los trucos de revistas americanas porque el truco de 7 vidas de T.M.N.T. III que apareció en la sección S.O.S. de la página 30 en Agosto de 1992 con portada de Mega Man, lo había publicado una revista americana en Julio y el truco de Metal Gear del especial de S.O.S. se publicó en abril de 1992. En la revista con la portada de Super FX no encuentro el 2° rombo de Club Nintendo ¿Me podrían ayudar?

C. Alberto Enriquez Lezama
TIERRA BLANCA, VER.

Como hemos dicho los recuadros azules son secretos, tips o estrategias descubiertos por Club Nintendo y nunca antes publicados. Los S.O.S. los sacamos de las cartas que mandan nuestros lectores.

De seguir asi, los incluiremos en Los Retos.

En el número anterior de la revista (año 2 #6) en la página 57 se equivocaron en la foto del número 1 de los Clásicos, ya que corresponde al juego de Mega Man 3 y no a Mega Man 4 como indica el título.
Atentamente:

SPOT

Efectivamente. Si tú lo notaste haz como que no lo viste y si no, ni te fijes en este comentario. Ya nos dimos 4 topes en la pared por este error y escribimos 100 veces: "No debo confundir Mega Man 3 con Mega Man 4".

Para escribir a cualquier sección de la revista, la dirección es:

CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838, Colonia Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

Si estás suscrito a la revista y tienes algún problema escribe a:

SUSCRIPCIONES CLUB NINTENDO
Lucio Blanco 435, Azcapotzalco C.P. 02400 México, D.F.

NUESTRA PORTADA

Street Fighter II ha sido un fenómeno increíble, seguramente muy (pero muy) difícil de repetir. A casi dos años de su lanzamiento aún sigue siendo un juego que los jugadores siguen disfrutando; después de algún tiempo que Street Fighter estuviera en las arcadias la gente comenzó a pedir más (una secuela, pedían muchos, pero eso iba en contra de las propias reglas de Capcom) así que esta compañía decidió hacerle varias mejoras a la versión original y así fue como nació Street Fighter II: Champion Edition que, como todos sabemos, es una mejora del Street original donde además de que casi todos los personajes tenían nuevos movimientos, había dos nuevas opciones que lo hacían muy llamativo y que eran que ahora se podían escoger a los 4 últimos peleadores y que dos jugadores podían escoger al último personaje (todas estas modificaciones fueron hechas gracias a las múltiples peticiones hechas a Capcom por videojugadores de todo el mundo); pero no contentos con eso, tiempo después Capcom lanzó la segunda modificación: Street Fighter II Hyper Fighting; en esta versión también hay cambios muy notables pero quizá uno de los que se notan más es el que la velocidad del juego aumentó porque ya había algunos jugadores tan hábiles que marcaban los poderes y movimientos tan rápido que la máquina no los alcanzaba a registrar.

Bueno, pero tal vez tú te preguntes porqué te estamos hablando de toda esta evolución del Street normal al turbo, pues si leíste nuestro número anterior ya sabrás acerca de la introducción del Street Turbo al SNES, pero eso no es todo ya que de última hora nos enteramos de más noticias de este increíble juego.

1.- Capcom decide sorprender a todo mundo al anunciar el lanzamiento del Street Turbo ¡este mes!, contrario a lo que se pensaba que tal vez sería en Agosto o Septiembre.

2.- Según nos dijo Laurie Thornton este juego no sólo será la versión Turbo, sino que también podrás escoger para jugar el Street Fighter Champion Edition Normal; esto es mejor que cuando salió el truco para escoger al mismo personaje en Street II para SNES, ya que aquí son dos juegos, con muchas diferencias, en uno solo ¡genial! ¿no?

3.- La primera noticia que se dio acerca de la capacidad de memoria de este juego fue que sería de 20 megas, pero fuentes notables nos comentan que tal vez son ¡24 megas! la memoria de este juego.

Con esto se demuestra lo que ya alguna vez habíamos comentado acerca de que Capcom se guarda sus noticias hasta el último momento, dándonos siempre una gran sorpresa.

el Taller de LUIGI

En respuesta a muchas cartas recibidas, ahora en el Taller de Luigi tenemos venta de cartuchos, equipos, accesorios y la revista Club Nintendo.

Luigi

¿Qué pasa si se pierde la cajita rectangular que esta debajo del NES?

Gonzalo Ruiz M.

Si se te pierde esa tapa no pasa nada, ya que el Nintendo trae otra abajo en el mismo lugar; ahora que si quieres conseguir la tapa que se te perdió puedes venir al Taller de Luigi ya que la tenemos a la venta.

¿Es cierto que si saco mis cartuchos sin apagar el Nintendo se les borra un byte (bait)?

Jorge Luis Perez Borja

Si tú sacas los cartuchos cuando el Nintendo esta encendido no se les borra un byte, lo que puede pasar es que se dañe el programa del juego, y si el cartucho tiene pila para guardar la información, se puede borrar lo que tengas grabado en tus archivos, en cartuchos como Zelda o Al Unser Jr.

Me compraron un Ninterdo llamado Nasa pero se me descompuso; al poner el cartucho y prenderlo no se veía, además una de sus palancas no sirve. Quisiera saber si también los arreglas o sólo el NES.

Edgar Arturo Yáñez A.

Lo que pasa con el Nasa o toda esa clase de equipos piratas es que las piezas que tenemos en el Taller no les sirven por lo cual no podemos repararlos, sólo nos dedicamos al NES, SNES y Game Boy y accesorios originales de Nintendo.

ITOCHU

ITOCHU

LUIGI

EXPERTO EN SERVICIO

Reforma 250 2° piso
despacho 209 Col. Juárez
Tels: 208-1023•208-4057•208-2864

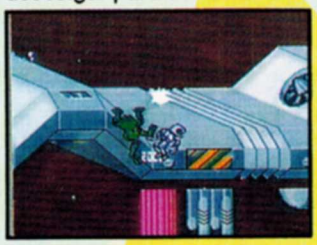
CURSO Nintensivo

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

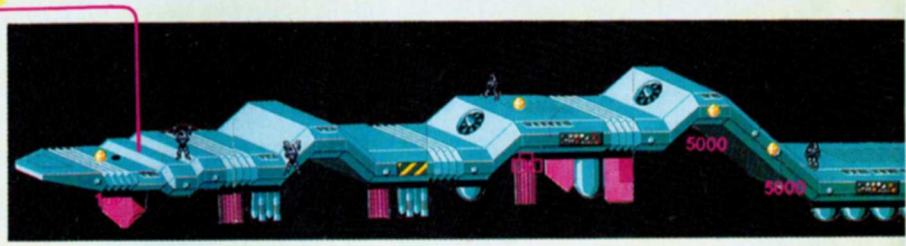
Batalla tras batalla, los Toads siempre han salido victoriosos; pero ahora que Dark Queen y la organización Black Shadow unieron sus fuerzas, ellos también formaron un gran equipo con los Double Dragon y aquí te damos algunos tips y técnicas para que los ayudes a triunfar.

NIVEL 1

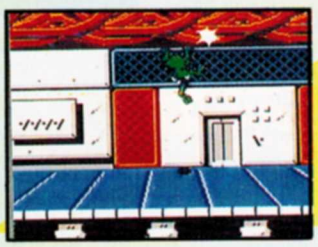
Cuando haces el control hacia arriba o abajo (dependiendo en cual orilla estés) te podrás descolgar para derrotar a los enemigos que te quieran sorprender, pero ten cuidado, ya que un enemigo te puede pisar los dedos cuando estés colgado y hacerte perder una vida; pero si estás manejando a cualquiera de los Double Dragon tú podrás pisarles los dedos a ellos si estás cerca de la orilla y presionas B.



A los enemigos que aparecen aquí los puedes agarrar cuando vayan volando, lo único que debes hacer es saltar cerca de ellos (guíate en la sombra) y presionar el botón B cuando estés pegado a ellos.

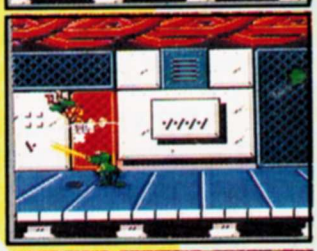


NIVEL 2



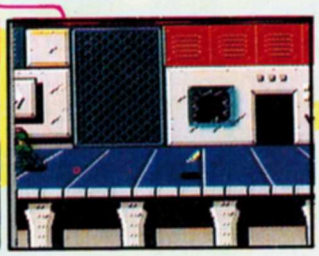
En esta escena ahora podrás colgarte de las rejas y escalarlas, esto sirve para escapar de algunos enemigos, además en ella podrás golpear con el botón B para sacar algunos items.

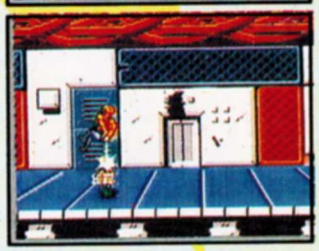
Una vez que destruyas a un Walker podrás recoger una de sus piernas (con B) y con ellas atacar a tus enemigos, los ataques varían en su forma con los Toads y los Double Dragon, pero son igual de efectivos.



2-1

Para eliminar a este enemigo, rápidamente recoge la dinamita que te avienta y regrésasela cerca de la puerta; otra cosa que puedes hacer para no arriesgarte tanto (pero aquí no nos culpes si no sale pero en el prototipo que nos mandaron sí se podía) es tomar la dinamita y arrojarla del lado contrario (a la izquierda) y por arte de magia aparecerá del otro lado.





Es importante que conozcas a cada miembro de tu equipo, ya que los toads y los Double Dragon aunque hacen los mismos golpes algunos son diferentes en el "Valor".

TABLA DE MOVIMIENTOS

Botón \ Personaje	Los Toads	Billy y Jimmy
B	Golpe / Remate	Golpe / Remate
A	Salto	Salto
Dos veces el control a la misma dirección	Correr	Correr
Corriendo + B	Cabezazo Ram	Patada directa

En sí estos son los movimientos básicos, hay otros que solamente se usan una o dos veces y que te hablaremos de ellos cuandos se usen.

ITEMS

En tu camino hallarás unos pequeños "Huevos" dorados, al golpearlos encuentras algunos implementos que te serán de mucha ayuda.

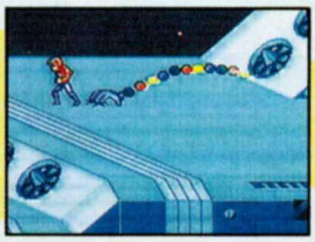
5000 Puntos (5 nuevos puntos).

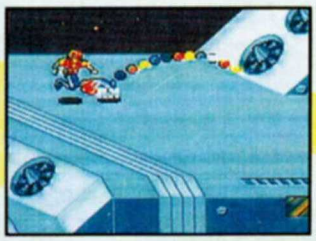
Cuadros Azules (Recuperan toda tu línea de energía)

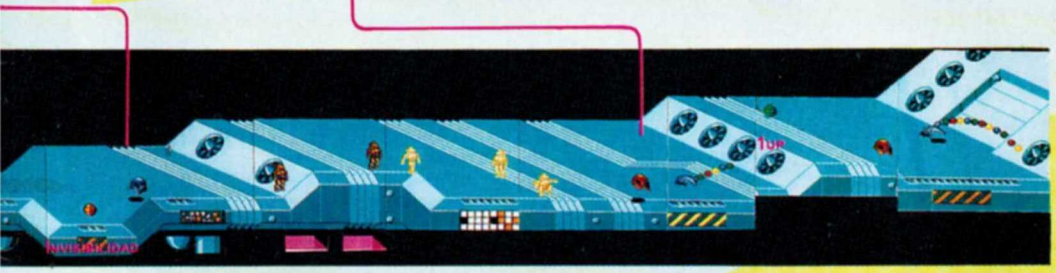
1Up (Una rana o un dragón más de reserva)

Pastilla (Invisibilidad momentánea)

Para vencer a las manos que se encuentran aquí, debes moverte de arriba hacia abajo para que se claven en el suelo y después atacarlas corriendo y marcando un golpe (como si quisieras dar un "RAM") y las eliminas de un solo golpe.

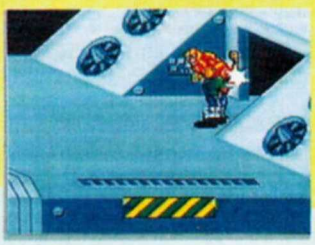




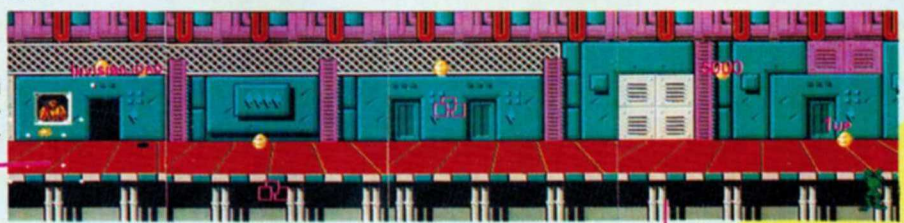


Lucha vs. Abobo

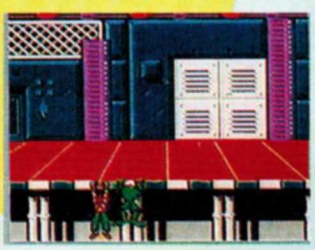
Básicamente la fuerza de Abobo no está en relación con su inteligencia, los Double Dragon lo pueden eliminar rapidamente dándole patadas corriendo (aunque esto es un poco arriesgado) o trabarlo contra una pared a golpes hasta eliminarlo; para los Battletoads es más recomendable trabarlo a golpes que darle cabezazos.

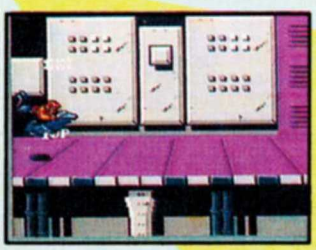


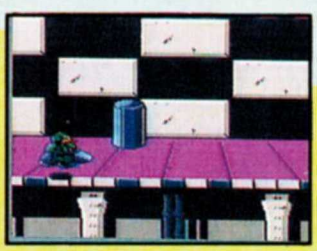
No hay problema usa la misma técnica que con el anterior.



Cuando aparezcan los enemigos colgados de aquí puedes hacer lo mismo que en el primer nivel (descolgarte con los Toads y pisarles los dedos con Billy y Jimmy).



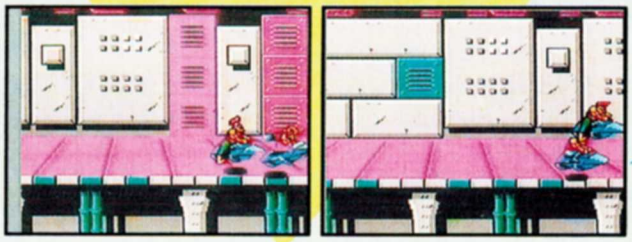


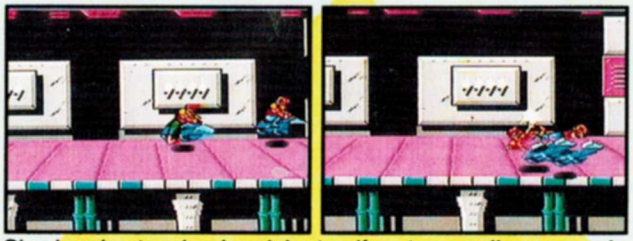


2-3

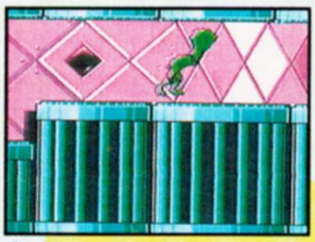
¿Qué sería un juego de Battletoads sin una escena de motos? Aquí no debes preocuparte por los obstáculos ya que son fácil de evitar; al principio del nivel podrás hacer una vida si chocas contra todos los contenedores que veas.

Más adelante encontrarás enemigos en moto, dependiendo cómo salgan es la forma de atacarlos, pégate todo a la derecha de la pantalla y si salen de adelante hacia atrás sólo alíneate con ellos y mantente pateando. 2F



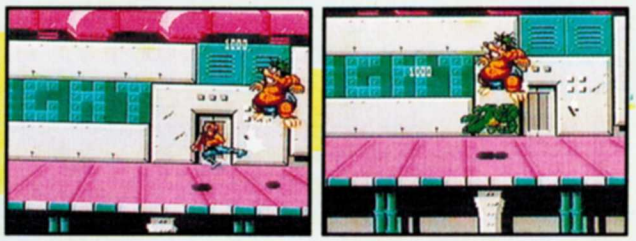


Si salen de atras hacia adelante alíneate con ellos y cuando estén apunto de alcanzarte súbete (o bájate) haz como si fueras en reversa (como indica la primera foto) y golpea, así cuando él se alinee, solito se "embarrará" contra tus golpes.



Batalla vs. Big Black

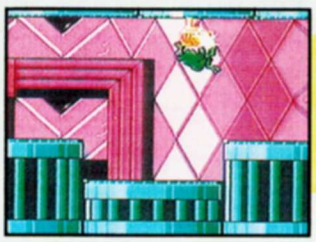
Para vencerlo debes trabarlo a patadas o cabezazos, pero debes ser rápido o si no ya que estés a punto de acabarlo dará grandes saltos y caerá sobre ti, no es nada difícil si lo haces rápido.



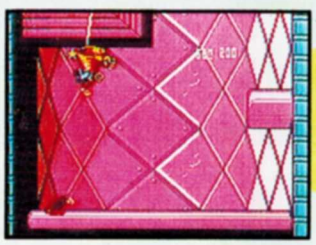
NIVEL 3

3-1

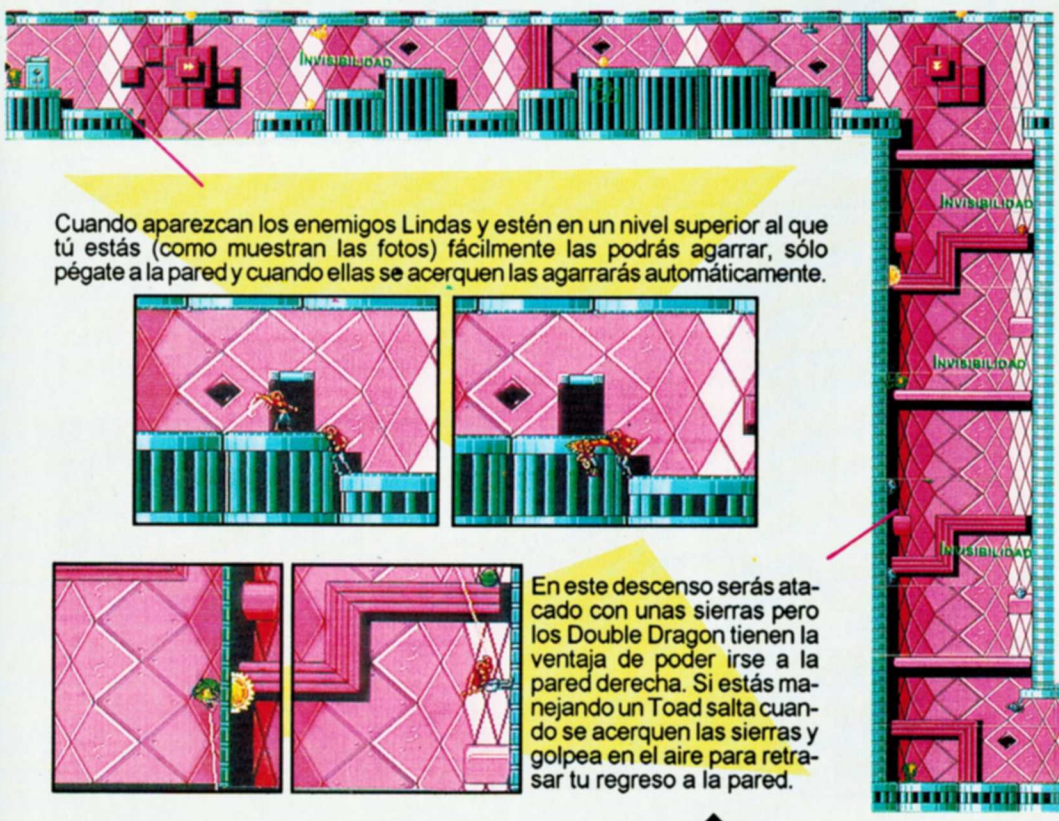
En este nivel obtienes varios nuevos movimientos uno de ellos lo das al agacharte y presionar B, los Toads dan un gancho y Billy y Jimmy una patada saltando, estos golpes son buenos para rematar a los enemigos.



Para neutralizar a los cañones amarillos debes saltar hacia ellos y mantener presionado el botón A, así quedarás colgado de él y podrás golpearlo con B.



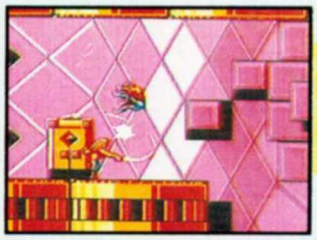
Como en la primera versión de NES, aquí puedes dar otro golpe devastador al pegarte a una pared y mantener el control hacia la misma dirección de la pared, los Toads realizan su Smash Ball y los Double Dragon el Super Torbellino, para activarlo sólo presiona B.



Cuando aparezcan los enemigos Lindas y estén en un nivel superior al que tú estás (como muestran las fotos) fácilmente las podrás agarrar, sólo pégate a la pared y cuando ellas se acerquen las agarrarás automáticamente.

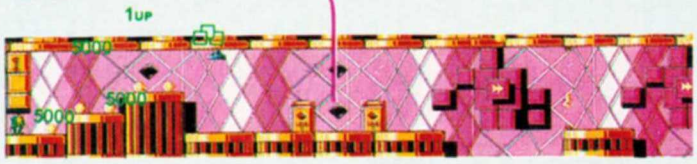
Vete colgado por el riel para que puedas desactivar la palanca y seguir avanzando.

En este descenso serás atacado con unas sierras pero los Double Dragon tienen la ventaja de poder irse a la pared derecha. Si estás manejando un Toad salta cuando se acerquen las sierras y golpea en el aire para retrasar tu regreso a la pared.



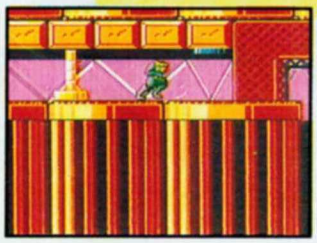
Después de haber eliminado al primer grupo de Lindas que aparecen y avance la pantalla, ten cuidado porque aparecerá una última Linda de la puerta, intenta darle un golpe corriendo porque si la quieres saltar te verás en un gran problema.

3-2

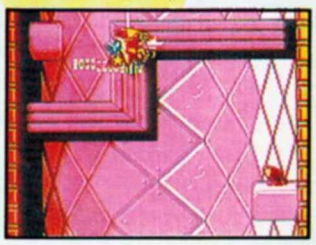


A

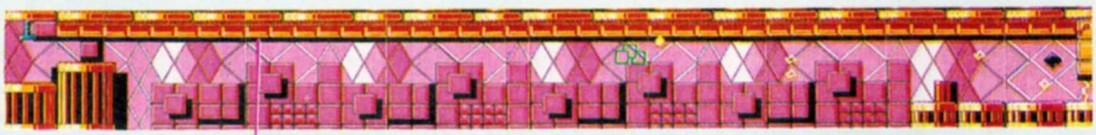
En este pasillo tómate las cosas con calma y no corras porque caerá un gran peso sobre tu espalda (y no estamos hablando de responsabilidad), debes fijarte en donde están las planchas y acercarte a ellas para "provocar" que caigan y tú te puedas pasar cuando estén subiendo, ten especial cuidado con la última que está bien escondida.



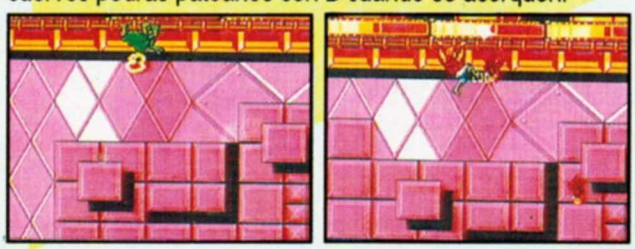
Con tus ataques en la cuerda tú puedes hacer muchos puntos con estos cañones, sólo ponte detrás de ellos y realiza tu ataque tratando de tener al enemigo en tu trayectoria (con los Double Dragon es un poco más fácil porque tienen más amplio el "valor").



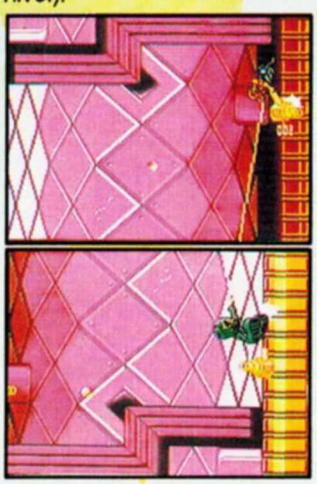
B

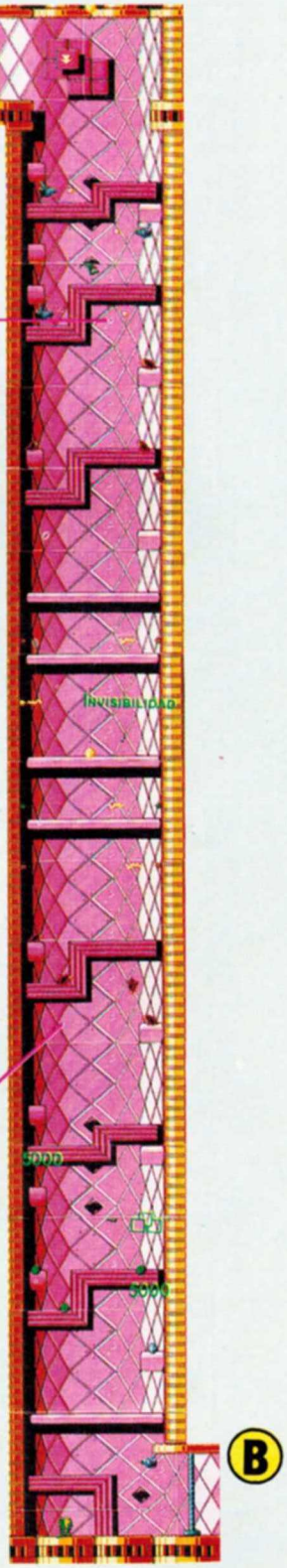


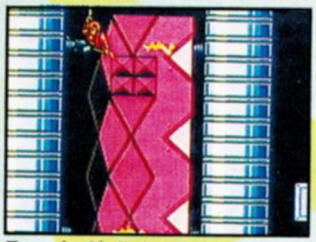
Cuando vengas avanzando por este riel serás atacado por rayos y cuervos, si haces el control hacia arriba podrás esquivar a ambos, pero si quieres puntos y te caen mal los cuervos podrás patearlos con B cuando se acerquen.



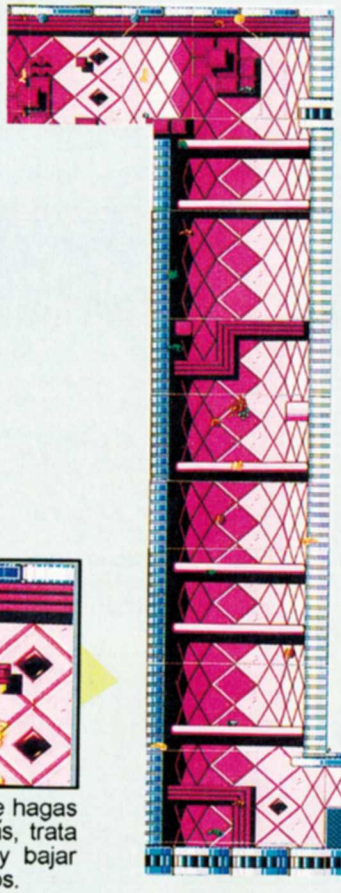
Cuando te ataquen los cañones dorados debes ser cuidadoso porque te pueden hacer "un combo"; con los Double Dragon es un poco más fácil, porque con sólo acercarte los agarras, en cambio con los Toad sólo los puedes golpear (trata de hacerlo arriba de su nivel).

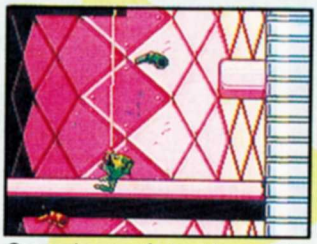






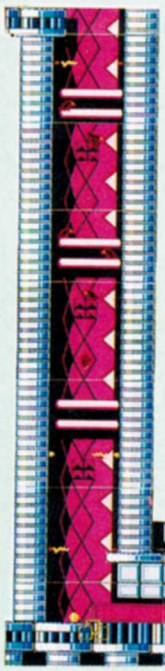
Es más fácil descender aquí, si lo haces pegado a la pared

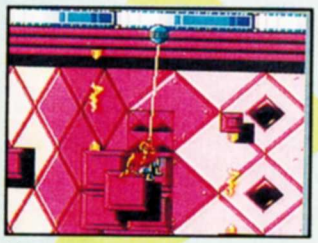




Cuando esté la lluvia de chatarra espacial ve a la parte de abajo de la pantalla, ahí será más fácil esquivar lo que cae.

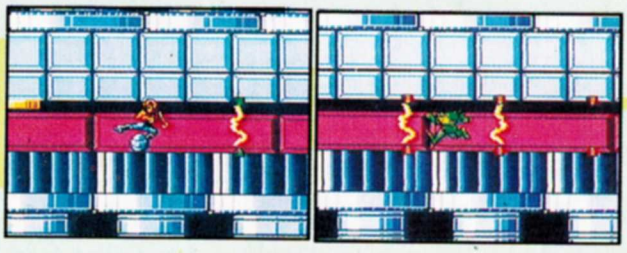
3-3





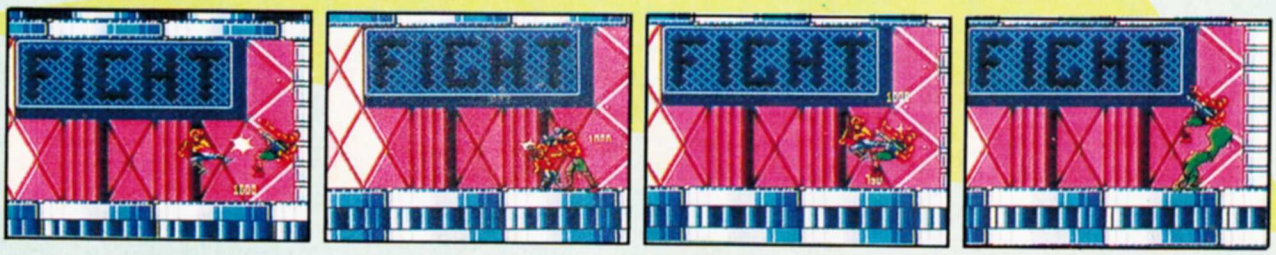
Al estar colgado no te hagas hacia adelante o atrás, trata solamente de subir y bajar para esquivar los rayos.

En este pasillo verás un serio problema porque el piso hace que avances, al hacer el control a la izquierda te detienes, mide los tiempos en los que se prenden los rayos y bajan las planchas, para avanzar, aquí los Double Dragon pueden sacar más fácilmente la invisibilidad que está marcada en el mapa haciendo su golpe de abajo + B.



Batalla vs. Roper

Cuando te dispare con su ametralladora sólo agáchate para esquivar sus tiros, para comenzar a atacarlo trata de darle un golpe corriendo pero márcalo desde mucho antes de acercarte a él, si te comienza a golpear presiona repetidamente el botón B y así podrás golpearlo antes de que te remate, si después de golpearlo rebota en la pared y calculas que va a caer sobre ti, dale el golpe de Abajo + B para alejarlo.

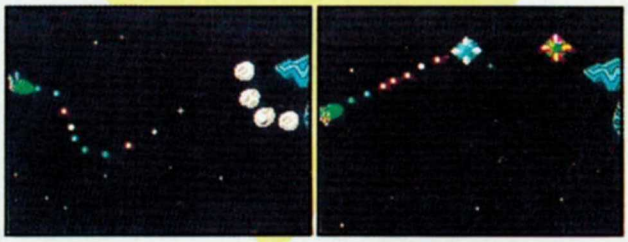


NIVEL 4

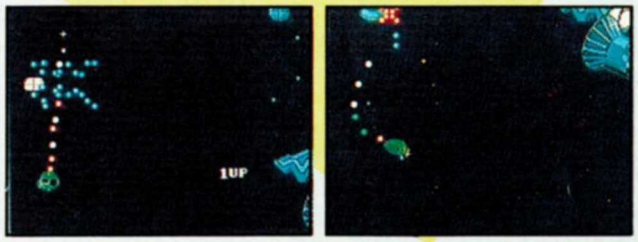
4-1

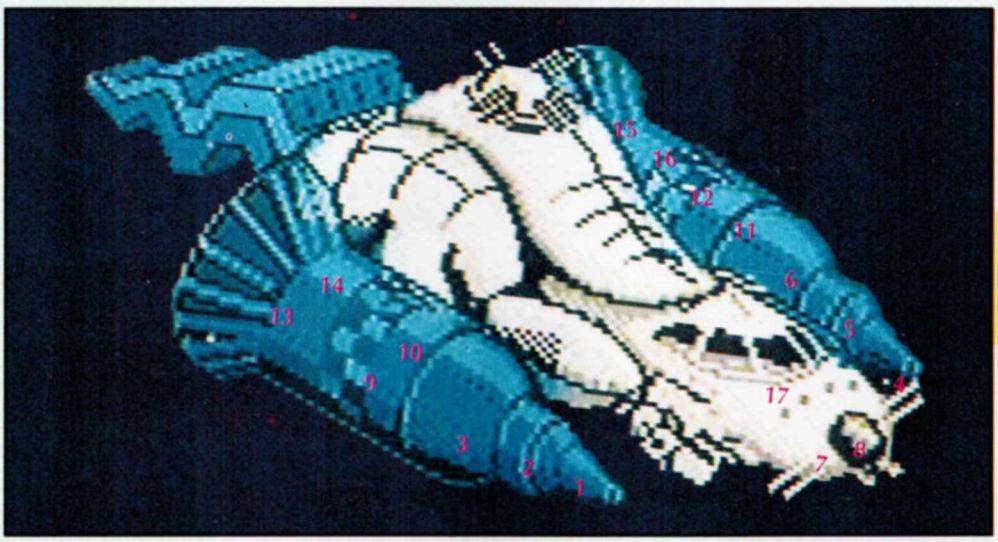
El modo de juego de este nivel es parecido a un viejo juego llamado Asteroides; si mueves el control a los lados, la nave se girará en su propio eje hacia donde hagas el control, con B disparas y con A activas el motor para hacer avanzar la nave.

Al principio de esta escena es recomendable que te vayas a la orilla izquierda de la pantalla y te acomodes al centro, (como indican las fotos) así tendrás más oportunidad de destruir los asteroides y las minas que te arroja la nave Colossus.



Cuando el Colossus te comience a arrojar una especie de "píldoras" ten cuidado y destrúyelas rápido porque un sólo golpe de éstas bastan para ponerte fuera de combate, ocasionalmente te arrojará una vida pero lo mejor es no ir por ellas sino estás cerca , porque eso puede hacer que choques, cuando salgan pequeños platillos voladores de la nave muévete al centro para que siempre estén en tu rango de disparo.

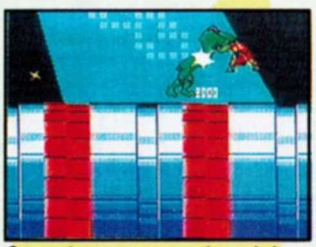




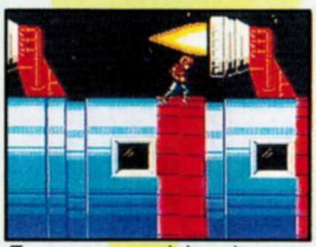
4-2

Aquí el modo de manejar a la nave cambia, ahora para cualquier lugar que muevas el control se mueve la nave y sigues disparando con el botón B, tu objetivo es destruir los puntos de la nave Colossus que marcamos, (trata de hacerlo en el mismo orden), ten cuidado cuando llegues al punto 7, ya que si alguno de los rayos que lanza te alcanza (salió en verso) serás vaporizado.

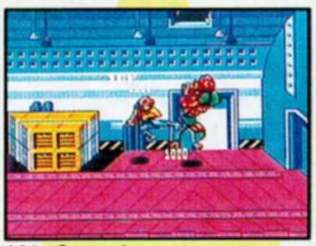
NIVEL 5



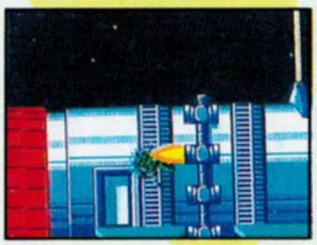
Cuando aparezcan los ninjas, agáchate para evitar que te dé la estrella que arrojan y cuando se acerquen presiona B para dar tu golpe especial.



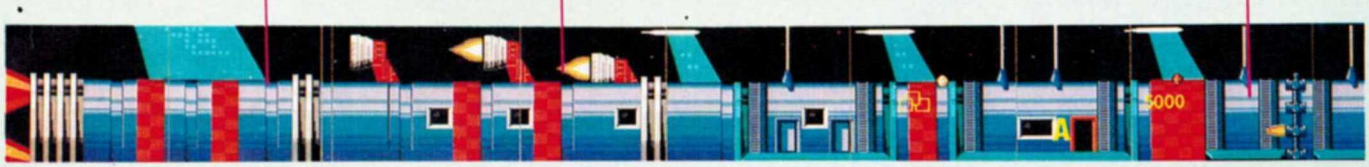
Espera a que dejen de arrojar fuego para pasar, porque si te quemas te quitan toda la vida.



(A) Cuando entres a una puerta marcada con A, te las verás con el Gral. Slaughter, no dejes de golpearlo.



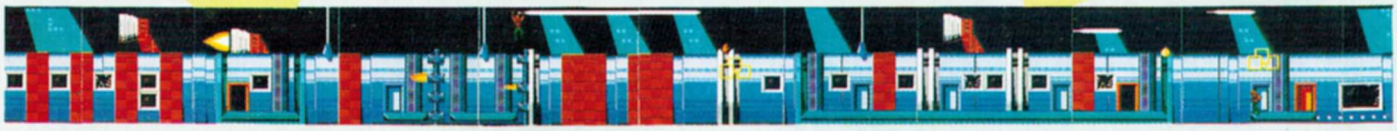
Siempre que veas estos pequeños propulsores analiza su secuencia para pasar porque si te pegan te quitan una vida.



Cuando los individuos que salen de la ventana te arrojen dinamita, recógela antes de que explote para que se los regrese y así puedas seguir avanzando.

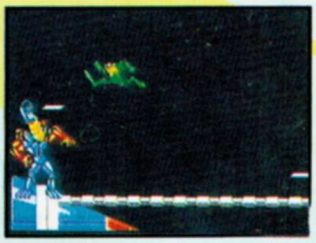
Aquí también salen individuos con dinamita, al igual que antes tienes que arrojarles la dinamita pero para alcanzarlos debes saltar.

En esta parte golpea a tus enemigos cerca de la ventana para que los arrojes y no te den mucha lata.



Batalla vs. Robo Manus

Una técnica básica para vencerlo es darle el primer golpe para hacerlo rebotar y antes de que caiga volver a darle un golpe corriendo, tratando de mantenerte así; si llega a caer prepárate a saltar una ronda de rayas que te arrojará, no te desesperes.



NIVEL 6

La guarida de los Shadow Warriors no es muy larga ni difícil, además de que no hay muchos peligros.

Shadow Boss

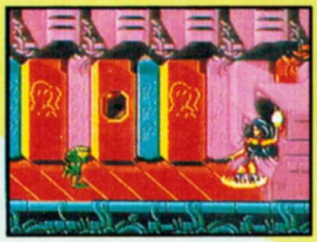
Siempre atácalo con cabezazos para no arriesgarte, si te llegara a golpear presiona rápido el botón B y así lo golpearás antes de que te remate, si vez que se agacha y comienzan a salir puntos de su cuerpo, cuélgate de una lámpara porque hará su super ataque que te quitará toda tu vida, (para descolgarte sólo haz el control hacia abajo).

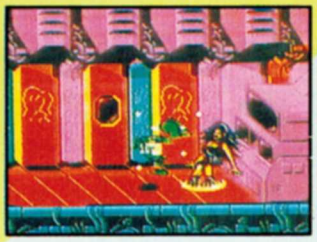
NIVEL 7

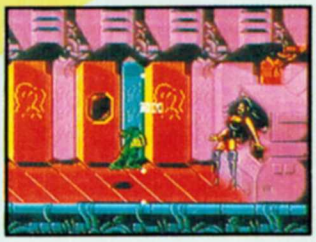
Este es un muy pequeño nivel, para que no tengas problemas con los robots verdes que aquí salen, muévete de un lado a otro para que entre ellos se golpeen, y tú ya sólo elimines a 1 ó 2 sin arriegarte tanto; antes de enfrentarte a Dark Queen te las verás con una mano (como las del primer nivel) muy agresiva, ponte cerca de la mitad de la pantalla y cuando veas que te va a aplastar muévete rápido hacia la izquierda e inmediatamente golpéala.

DARK QUEEN

Debes tener cuidado cuando esté escondida en el suelo porque si pisas el fuego te quemarás, la única oportunidad que tienes de golpearla es cuando sale a atacarte, pero ten cuidado porque conforme le vayas pegando se irá acelerando y de vez en cuando saldrá a la mitad y te arrojará una bola de fuego, ahora todo depende de ti, no permitas que te acorrale, si no acabará con todas tus vidas.







LOS RECORDS

Toma las fotos de tus RECORDS, en una habitación a oscuras, pon tu cámara sobre un tripié, un mueble o un objeto que la mantenga inmóvil. Para lograr mejores resultados sugerimos usar una cámara de 35 milímetros con una velocidad de 1/8 de segundo. Envíalas a: Pestalozzi 838, Col. Del Valle C.P. 03100, México, D.F. y forma parte de nuestro selecto grupo de Récords de Nintendo.

EL SALON DE LA FAMA

SUPER GOAL!
JOSE MANUEL CASTRO
MEXICO 99 - IRLANDA 4

SUPER MARIO KART
RODRIGO DIEZ GARGARI
KOOPA BEACH 1 ---------- 1'10"40

T.M.N.T. IV
ANTONIO SERRA SALDAÑA
(20'30")
JOIARIBSAM VILLA JIMENEZ
(21'06")

PRINCE OF PERSIA
VICTOR MANUEL ARJONA "FARMAN"
1ER NIVEL 25 SEGS. ------ "MDY5RRV"

SUPER SMASH TV
JAVIER CHAVEZ CONEJO
999 999 999

AMAGON
SALVADOR ORTEGA OLVERA

BATMAN R.O.J.
MARTIN CARDENAS A.
LUIS ADRIAN BRECHU M.
CARLOS ARRIETA RODRIGUEZ

BATMAN RETURNS
MARCO CESAR FERNANDEZ
CARLOS A. COBOS HERNANDEZ

BATTLETOADS
FELIPE CHAVEZ GUASCO
SEBASTIAN SANTELIZ JIMENEZ

BAD DUDES
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
ZOPI

BIG FOOT
RODRIGO LOPEZ AVILA

CASTLEVANIA IV
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
JOSE MANUEL CASTRO

DOUBLE DRAGON
RODRIGO LOPEZ AVILA

DOUBLE DRAGON II
ZOPI

DOUBLE DRAGON III
ZOPI

DUCK TALES
RODRIGO LOPEZ AVILA

DRAGON SPIRIT
LUIS ADRIAN BRECHU M.

DARKWING DUCK
TARIK TOLEDANO THOMPSON
TANIT TOLEDANO THOMPSON

FATAL FURY
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE

F-ZERO
MARCO A. SERRANO BECERRA

HOOK
JOSE MANUEL CASTRO
CARLOS RENE GOMEZ R.
JORGE ALB

MEGA MAN 3
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE

MEGA MAN 5
JAVIER ROULES REVELES

MOS Y HOG
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
DAMIAN ALEJANDRO CORTES
ENRIQUE CHAVEZ GONZALEZ

GOAL!
ZOPI

LOLO 2
HUMBERTO H. DELGADO B.
(PRO C TERMINADO)

PRINCE OF PERSIA
RODRIGO DIEZ GARGARI
JORGE A. GALICIA CARMONA

PUNCH OUT
ZOPI

R.P.M.
RODRIGO LOPEZ AVILA

ROAD RUNNER'S D. V. R.
S.A.X.

RIVAL TURF!
EDGAR NOYOLA REYES

SUPER GHOULS & GHOSTS
LUIS ADRIAN BRECHU M.

SUPER MARIO KART
JOSE FRANCISCO TORRES
LUIS ADRIAN BRECHU M.

SUPER DOUBLE DRAGON
DAMIAN ALEJANDRO CORTES

SUPER E.D.F.
CARLOS A. COBOS HERNANDEZ

SUPER VALIS IV
CARLOS A. COBOS HERNANDEZ

SUPER GOAL!
MIGUEL GARCIA A. CASTRO
MONICA O. LEO PRIEGOY
SALVADOR A. CASTILL RAMIREZ

SUPER STAR WARS
RODRIGO DIEZ GARGARI

STAR FOX
FCO. EDUARDO MARTINEZ (100%)
RODRIGO DIEZ GARGARI
J. ARMANDO PRATT BLANNO
JORGE A. GALICIA CARMONA

SUPER MARIO WORLD
FERNANDO OJEDA MONTERO
FABIAN NIETO HERUBIEL
SALVADOR ARTURO OLVERA
JOSE MANUEL CASTRO
JOSE A. NAVARRO DE LA TORRE
JOSE A. HERNANDEZ JIMENEZ
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
JAVIER ROULES REVELES
JOSE CARLOS TORRES

SUPER SMASH T.V.
JAVIER ROULES REVELES

SUPER MARIO BROS.
ZOPI

SUPER MARIO BROS.2
ZOPI
MARTIN CARDENAS A.

SUPER MARIO BROS.3
ZOPI
MARTIN CARDENAS A.
DANIEL ALEJANDRO CORTES

STREET FIGHTER II
FRANCISCO OLVERA SAINZ
SALVADOR ARTURO OLVERA
MANUEL FERNANDO GUZMAN
MARTIN DUARTE E.
JUAN PABLO PERALTA SAAVEDRA
JOSE A. NAVARRO DE LA TORRE
JOSE H. HERNANDEZ JIMENEZ

T.M.N.T. II
MARTIN CARDENAS A.
DAMIAN ALEJANDRO CORTES

T.M.N.T. III
LUIS ADRIAN BRECHU M.

T.M.N.T. IV
JOSE LUIS RAMOS F. (21'12")
EDGAR NOYOLA REYES

TECMO BOWL
YVONNE GEORGINA TOVAR SILVA

TOTAL RECALL
JAVIER ROULES REVELES

THE LONE RANGER
YVONNE GEORGINA TOVAR SILVA

THE MAGICAL QUEST STARRING M.M.
JOSE MANUEL CASTRO
CARLOS RENE GOMEZ R.
ADRIAN JIMENEZ GUILLEN

SUPER CONTRA
LUIS ADRIAN BRECHU M.
RODRIGO LOPEZ AVILA

WRATH OF THE BLACK MANTA
ZOPI

U.N. SQUADRON
MANUEL FERNANDO GUZMAN

ZELDA II
SALVADOR CASIMIRO ANDRADE
JAVIER ROULES REVELES

ZELDA III
LUIS ADRIAN BRECHU M.

EN ESTE NUMERO COLABORARON:
GILBERTO IZQUIERDO (ILUSTRACIONES SFII)
ADRIAN NEGRETE
JOSE RAMON HOMELI PEREZ
RODRIGO RIGOBERTO RUIZ S.
FCO. JAVIER MERCADO LARRAÑAGA
EDGAR MOISES CUESTAS VAZQUEZ
CRISTIAN NAPOLES MAGNO
JONATHAN EMANUEL RUIZ VAZQUEZ
LUCIANO PACHECO GOMEZ

RESPONDIMOS A:
MIGUEL ANGEL LONA
JESUS MAO VILLEGAS GOMEZ
J. RAUL MALDUJANO SANCHEZ
FRANCISCO Y JUAN C. DE LA CRUZ
JONATHAN CAMARGO POPHAM
OSWALDO LOZANO PRIETO
FRANCISCO J. GUIDO TAMER
PEDRO MIRANDA TREJO
JUAN EDUARDO RAMIREZ L.
JUAN CARLOS CAMPOS
JAVIER A. MEDINA G. CANTON
AARON ENRIQUE DORANTES O.
VICTOR RENE AGUILERA OSUNA
ISRAEL VERDE VALADEZ
TOMAS GONZALEZ FLORES
JORGE ANTONIO ORTIZ A.
DAVID ROLANDO MARTINEZ
DAVID GARZA DURAN
JORGE HUERTA URBAN
CARLOS FRANCISCO DELGADO M.
ALEJANDRO ENOC MAZA PEREZ
RICARDO RESENDIZ D.
JUAN FERNANDO H. OJESTO
SALVADOR G. RODRIGUEZ PONCE
EMIL GUILEBALDO VON ROTH RECHY
JULIO CESAR CUEVAS
MARCO GERARDO MORALES
JOSE LUIS ERIC SOLIS
MARIO ARTURO SERRANO FLORES
G. ZOPI
ARTHUR CUM
MARCO ANTONIO TELLEZ A.
EL DUO J.J. H.C.
BULL
ARTURO KARIM ORTEGA GONZALEZ
JOSE DAVID BLANCO REYES
CARLOS ALBERTO AVILA PEÑA
MIGUEL ENRIQUE CHOWEL RANGEL
MANUEL ERNESTO RAMIREZ MAGAÑA
CARLOS COBOS
PEDRO ALEJANDRO MARQUEZ
CRISTIAN GARCIA ESPINOZA
VICTOR CANCINO
DAVID GASPAR FLORES MORENO
ARMANDO Y MONICA M. TORRES C.
ANTONIO G. BERROETA
MARCO ANTONIO LARA PONCE
JUAN SALAS Y CARLOS SARMIENTO
JOSE NAHUM MARTINEZ G. JR.
IGNACIO ALEJANDRO SANDOVAL
PEDRO A. MARQUEZ LOPEZ
J. ALFREDO ARCE GARCIA
EFRAIN SANTOS JASSO
CARLOS D. PEÑA
JUAN PABLO GARCIA MARES

INFORMACION SUPERNESESARIA

FATAL FURY

South Town es una ciudad que de repente ha sido visitada por una gran cantidad de peleadores invitados a competir en el torneo "King of Fighters" organizado por un poderoso hombre llamado Geese Howard; a este torneo han llegado los hermanos Andy y Terry Bogard acompañados de su amigo Joe Higashi, ellos buscan ganar este torneo para así poder acercarse a Geese y buscar venganza por la muerte del padre de Terry y Andy en manos de Geese hace 10 años; ahora ellos con sus diferentes estilos de pelea y poderes especiales buscarán a Geese para desatar la Furia Fatal. (1FM)

Fatal Fury es un juego de pelea del ya clásico estilo de Street Fighter; aquí puedes escoger de entre 2 diferentes opciones de juego que son:

CHAMPION BATTLE

Escoge a uno de los 3 peleadores principales y compite en el torneo de "The King of the fighters", donde tendrás que enfrentarte a 7 retadores, todos con técnicas variadas para después poder enfrentar a Geese Howard y buscar venganza.

STREET FIGHT

Si tienes un amigo que quiera probar sus habilidades contra ti, este modo te permite jugar en "versus". Aquí tienes la ventaja de que los dos jugadores podrán escoger al mismo personaje si así lo desean, o también el segundo jugador tiene la ventaja de poder escoger a todos los enemigos y luchar con ellos (haciendo el control hacia abajo cuando escoja personaje).

Y aquí están los personajes:

TERRY BOGARD

El mayor de los 2 hermanos, cuando su padre murió él decidió perfeccionar su estilo de pelea callejera.

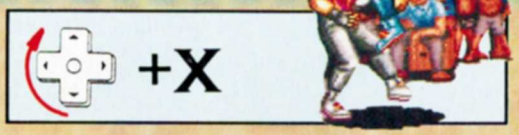
Napalm Punch: Ideal para mantener a tus enemigos a distancia.

Flaming Punch: Cuando un enemigo salta hacia atrás es bueno recibirlo con este golpe.

Flying Tackle: Si no lo conectas al enemigo, quedas totalmente al descubierto.

Nota: Todos estos movimientos son cuando el jugador ve hacia la derecha.

Super Shot Kick: Cuando un enemigo salta hacia ti lo puedes recibir con esta patada.

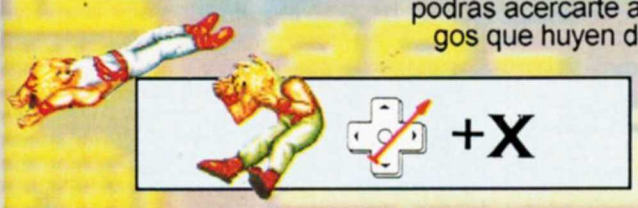


ANDY BOGARD

Cuando su padre murió, él se fue a vivir a Japón donde conoció a un maestro de un raro arte marcial llamado Kop-po, ahora ha regresado en busca de venganza.

Power Wave: Al igual que el Napalm Punch de su hermano, resta mucha energía al enemigo.

Flying Kick: Con esta patada podrás acercarte a los enemigos que huyen de ti.



Elbow Smash: Como este poder es muy rápido puedes sorprender a tus enemigos con la guardia abajo.

Rising Punch: Cuando un enemigo salta hacia ti lo puedes recibir con este golpe.

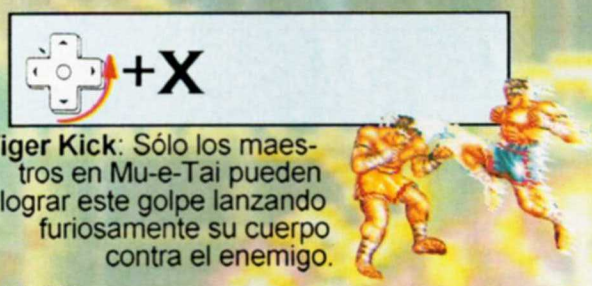
JOE HIGASHI

Un gran amigo de los hermanos Bogard, él no sólo entra al torneo para ayudar a sus amigos, sino también para buscar fama.

Hurricane Uppercut: Este poderoso tornado baja mucha energia al enemigo, aún poniendo defensa.

Slash Kick: Si un enemigo está lejos de ti, puede ser fácilmente alcanzado por esta patada.

Machine Gun Punch: Si un enemigo es cachado con la guardia abajo puede ser severamente dañado. Presiona repetidamente Y.



Tiger Kick: Sólo los maestros en Mu-e-Tai pueden lograr este golpe lanzando furiosamente su cuerpo contra el enemigo.

Y AHORA LOS MALOS...

The West Subway

DUCK KING

Duck King es un malviviente que desea mostrar a todos que la técnica inventada por él "Fighting Dancing" puede ser mejor que cualquier arte marcial, él se reúne con sus amigos en las afueras de el tranvía del Oeste donde se dedican a escuchar música y bailar.

RICHARD MYER

Este peleador es un maestro de Kapoera que es una extraña forma de pelear con los pies; desea mostrar que sólo con ellos se puede derrotar a grandes peleadores, él cuando no se encuentra peleando es una persona muy tranquila, él es el dueño del Pao-Pao Cafe.

Pao-Pao Cafe

MICHAEL MAX

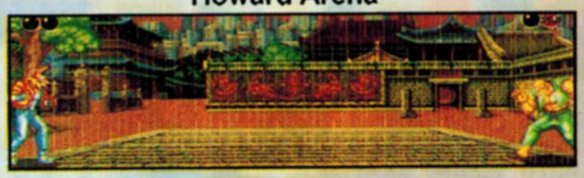
A este violento boxeador no le gusta obedecer reglas por lo que ha sido expulsado de toda competencia deportiva, ahora él busca ganar el torneo de "King of Fighters" para demostrarle a los que lo expulsaron que él es el mejor.

Sound Beach

TUNG FU RUE

Este hombre fue el maestro del padre de Terry y Andy, aunque él ya es un hombre de edad avanzada es muy peligroso porque cuando se enfurece se transforma en una figura monstruosa y de gran fuerza que pelea con poderosos ataques especiales.

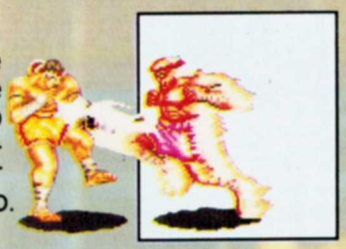
Howard Arena



The Happy Park

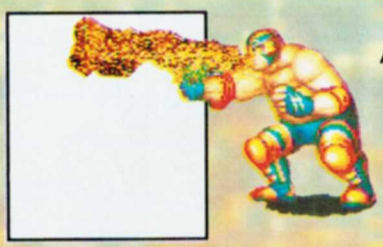
HWA JAI

Hwa Jai es un antiguo enemigo de Joe Higashi, al enterarse que Joe entró al torneo él también lo hizo para buscar venganza, Hwa también ha dominado el golpe "Tiger Kick" lo cual lo hace muy peligroso.



RAIDEN

Al igual que Michael May, este luchador prefiere la pelea sin reglas a la lucha deportiva, él es muy fuerte pero también es muy lento, su agarrón es muy poderoso.



Dream Amusement Park

BILLY KANE

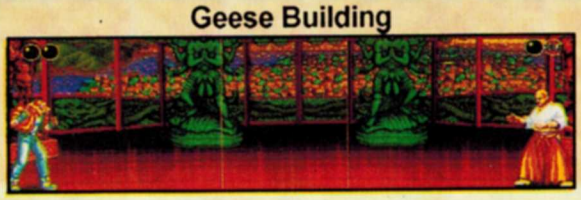
Este británico es muy poderoso con el uso del bastón, sus habilidades y su forma despiadada de ser rápido hicieron que se convirtiera en el hombre de confianza de Geese y el hombre a vencer en el torneo.

Southtown Village

GEESE HOWARD

Una vez que venzas a Billy llegará el momento de la verdad, es hora de que te prepares para una batalla en la que el ganador será la única persona que sobreviva.

Geese Building



Realmente Fatal Fury tiene muy pocas cosas buenas de las que podamos hablar, aunque los gráficos son muy buenos, la movilidad de los personajes es muy pobre y realmente resulta muy difícil realizar los poderes especiales, la música tampoco es muy buena, la opción de 2P versus es buena pero es una lástima que sólo el segundo jugador pueda escoger a los jefes, en fin, este juego sólo es recomendable si eres fan a morir de los juegos de pelea y no te incomoda que los movimientos sean difíciles de realizar.

INFORMACION SUPERNESESARIA

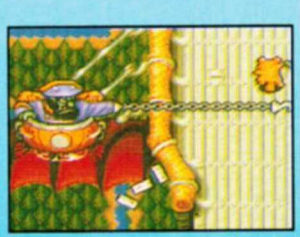
Pocky & Rocky

Hace algún tiempo, unos duendes llamados Nopinos invadieron el bosque de una sacerdotisa llamada Pocky, ella les dió permiso de vivir en su bosque con la condición de que no causaran de órdenes. Pero un día, Rocky, un Nopino fue a pedirle ayuda a Pocky porque sus amigos se comenzaron a portar extraños; averiguaron que un extraño brujo conocido como "Black Mantle" comandaba una tribu de duendes Gogonzola para atacar a los Nopinos, así que ellos deciden unir fuerzas para vencer a "Black Mantle".
Pocky & Rocky es un excelente juego de Natsume para 1 ó 2 jugadores, el estilo del juego es un poco parecido a un tipo de "Shooters" que se pusieron de moda hace algunos años en las arcadias; el juego está dividido en 6 niveles:

←Nivel 1
Es la salida del templo de Pocky, desde esta escena te das cuenta de los gráficos que son estupendos y el modo en el que, pensándole un poquito, con los efectos que ya conocemos como el Layerin se crean cosas sensacionales.

Nivel 2→
En tu camino, en busca de más información acerca de "Black Mantle" te internas en el bosque de los nopinos, aquí la acción se vuelve más intensa y los gráficos más detallados, al final deberás luchar contra un gran pulpo.

←Nivel 3
Tus informes te llevan al cementerio embrujado donde se esconde la mano derecha de "Black Mantle", este nivel se divide en 4 pequeñas secciones y tendrás que luchar en dos ocasiones contra el enemigo.



Nivel 4→
El castillo de "Black Mantle" se encuentra en el aire, así que la nueva forma de llegar a él es por medio del barco en el que llegaron tus tropas, aquí debes tener cuidado con el capitán y las caras que escupen fuego.

←Nivel 5
En el castillo de "Black Mantle" encontrarás la primera línea de defensa; para llegar al cuarto de "Black" y poder liberar a tus amigos prisioneros, debes luchar primero contra un científico muy al viejo estilo "Drácula".

Nivel 6→
←Como es de esperarse en el último nivel es donde encuentras mayor resistencia por parte de tus enemigos, no te desesperes y trata de avanzar poco a poco, al fin el nivel no es muy largo. Después de destruir a la armadura guardián, te espera la gran batalla contra "Black Mantle".

Pocky & Rocky es un excelente juego por cualquier lado que lo veas: gráficos, música, movilidad y reto. Si tú conoces algún juego de Natsume como Shadow of the Ninja o S.C.A.T. sabrás que no mentimos al decirte que esta es una muy buena compañía de juegos, pero si no la conoces te recomendamos "probar" este título; realmente muy bueno.

CURSO

Nintensivo

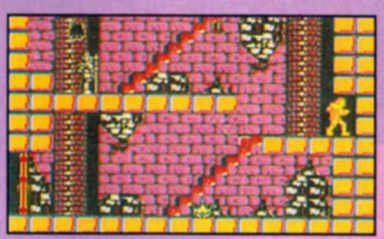
Castlevania

Cada detalle de este Nintensivo te ayudará a dominar este juego para que lo termines y llegues a la segunda vuelta, donde el reto será más grande.

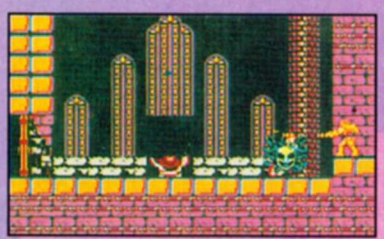
Es muy importante que conserves el arma que te indicamos para vencer más fácilmente a los jefes, por lo tanto debes tener cuidado cuando eliminas a un enemigo, porque puede dejarte un arma no deseada y que tú la tomes por error.

En esta zona puedes hacer puntos pero es mejor si tomas los corazones al final del pasillo subes al siguiente nivel, bajas y repites la jugada varias veces. Después de acumular varios corazones colócate donde indica la foto y justo cuando una medusa esté frente a ti lanza un boomerang, con esta jugada acumulas puntos y pueden darte el III.

Colócate donde indica la foto y no te muevas para que atrás aparezca un cofre.

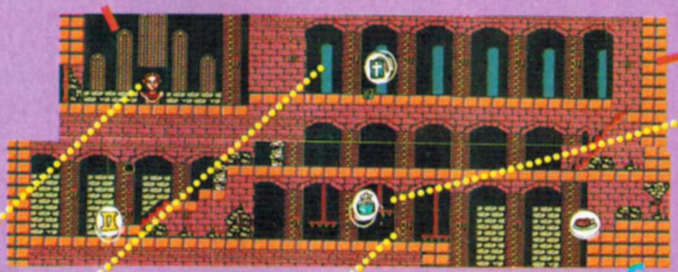


Rompe la pared y métete al hueco para que abajo aparezca un cofre.



JEFE

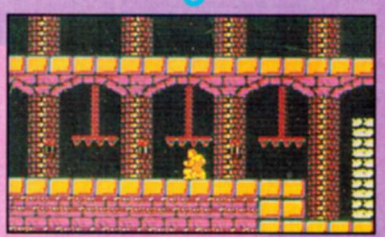
Si traes la botella colócate donde indica la foto y lánzale botellas sin parar además de latigazos.

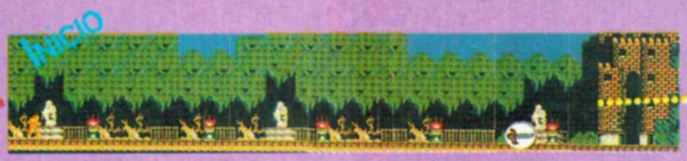


Esta es el arma que te recomendamos.

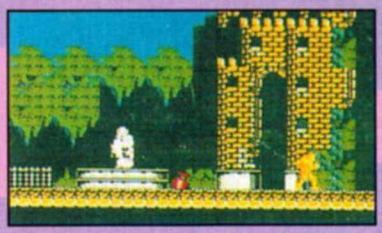
Después de la vela que contiene la cruz, colócate como indica la foto, no te muevas y así aparecerá una bolsa adelante.

Para pasar la primera prensa tienes que saltar poco después de que baja totalmente. La segunda prensa no te toca si te agachas. (Puedes utilizar el reloj para detenerlas)





Salta la puerta y al caer del otro lado aparece una bolsa escondida.

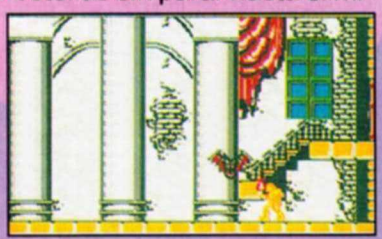


Esta es el arma con la que tienes que llegar al jefe.

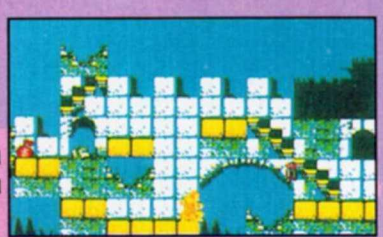
Colócate como en la foto y espera a que los enemigos se acerquen para lanzarles botellas, así obtienes puntos y repitiéndolo varias veces te dan el II y poco después el III.

JEFE

Colócate como se ve en la foto y cuando el jefe se acerque rápidamente lanza botellas sin parar hasta eliminarlo.



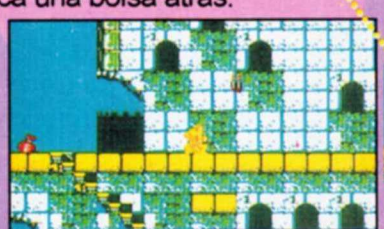
Pégate a la orilla derecha y rompe el bloque para agacharte donde indica la foto y así aparezca una bolsa escondida.



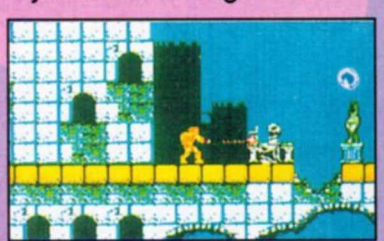
Esta es el arma que te recomendamos.

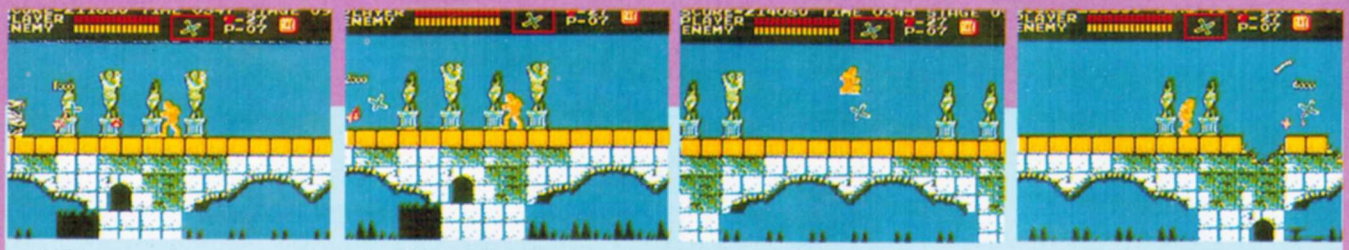
Agáchate donde indica la foto para que aparezca una bolsa atrás.

Colócate donde indica la foto y agáchate para que aparezca una bolsa atrás.



A estos enemigos lánzales un boomerang cuando te disparen y no dejes de darle latigazos.



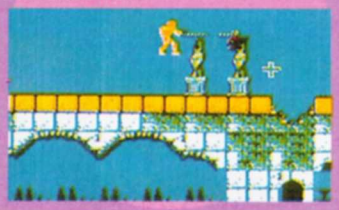


Al llegar a donde te marca la última foto regrésate un poco y elimina al cuervo, regrésate un poco más y cuando el enemigo te dispare lánzale un boomerang; repite la jugada y con el tercer boomerang lo eliminas e inmediatamente muévete hacia la derecha y salta tu propio boomerang antes de que te toque, sin dejar de moverte a la derecha para que elimines a la calavera. Con esta jugada obtienes puntos rápidamente.

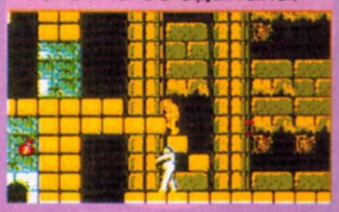
SPOT

B

Recuerda que a los cuervos tienes que eliminarlos de preferencia antes de que se muevan.

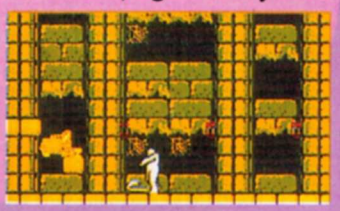


Colócate donde indica la foto y deja presionado el control hacia la izquierda, así aparece una bolsa. Tal vez es un error ya que no encontramos forma de agarrarla.



JEFE

Para eliminar a las momias, la técnica más segura es avanzar y justo cuando la pantalla deje de moverse regrésate y súbete en el segundo escalón. Espera a que las momias se coloquen más o menos al centro, entonces ubícate en el primer escalón, agáchate y dale latigazos como indica la foto, en cuanto se acerquen demasiado súbete al segundo escalón hasta que se alejen.



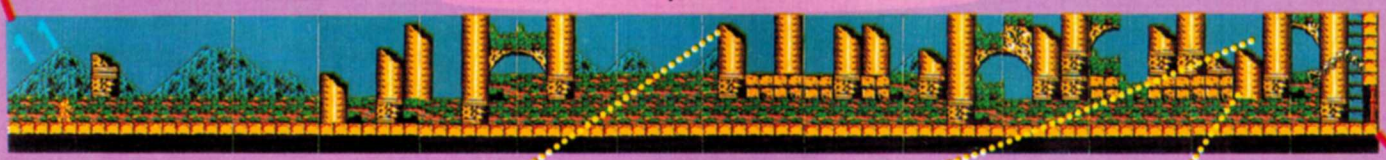
Mantente agachado como indica la foto y elimina a los murciélagos que salgan. Cuando el murciélago se adelante a la plataforma elimínalo y salta a la plataforma. Ya en ella si sale un enemigo del agua pásate por debajo de él y salta al frente.

Aquí repite la jugada anterior y permanece agachado sobre la plataforma para no caerte. En la siguiente plataforma también te tienes que agachar para pasar.

10

Esta es el arma que te recomendamos.

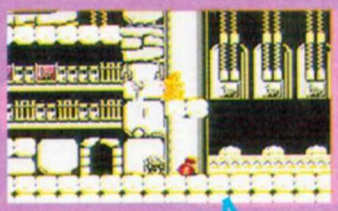
11



No dejes de avanzar y cuando las aves dejen caer al enemigo elimínalo antes de que toque el piso (ten cuidado de no cambiar el arma).

Ya en el final avanza y no te detengas para pasar debajo del enemigo.

Elimínalo con latigazos y botellas para que obtengas el II.

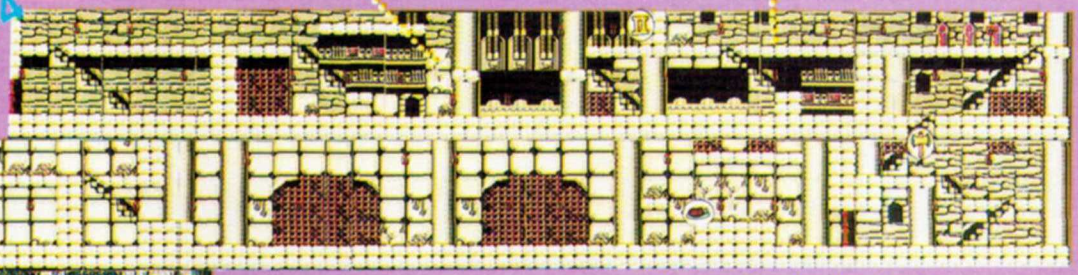


Por la parte de arriba salta a la plataforma que indica la foto para que aparezca una bolsa.

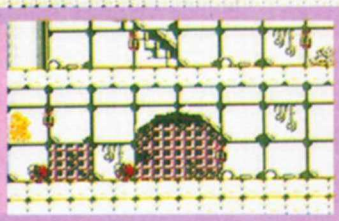
Colócate donde indica la foto y quédate inmóvil por un momento hasta que aparezca una bolsa.

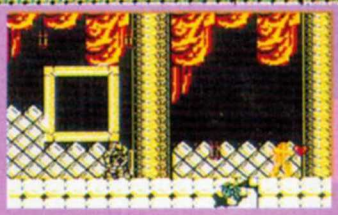
Esta es el arma que te recomendamos.

13-14

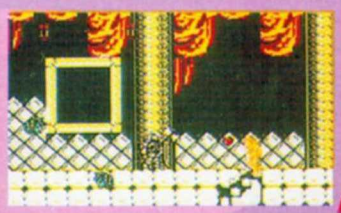


Al comenzar este nivel pégate a la izquierda y cuando los enemigos se acerquen, salta para que salgan de la pantalla y ya no molesten.



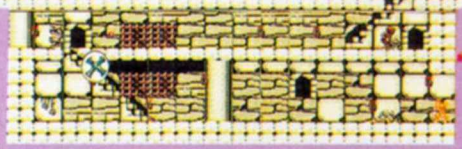


En cuanto subas a esta pantalla.....salta y rompe la vela de la derecha, toma el corazón que cae y rompe la vela de la izquierda e inmediatamente baja por las escaleras, en cuanto estés en la pantalla de abajo sube nuevamente y repite la jugada hasta acumular 99 corazones.



Si tienes como arma el boomerang, lánzalo a estos enemigos sin dejar de dar latigazos para obtener el II y III.

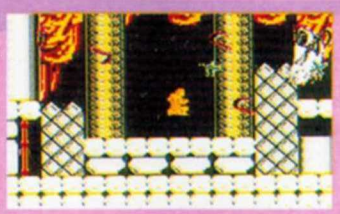
15

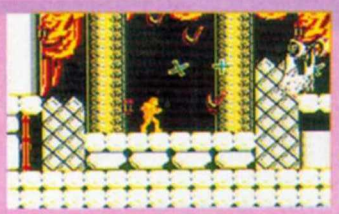


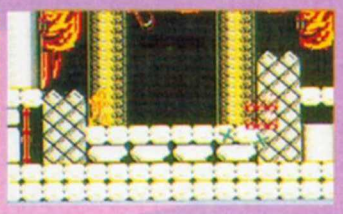
JEFE

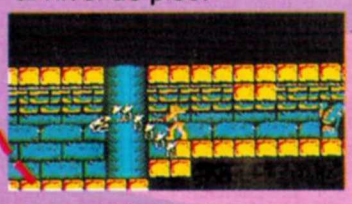
Elimina cada hoz y justo cuando empiece a descender lánzale botellas sin parar justo debajo de él con latigazos para eliminarlo rápidamente.

Si llegas con boomerang lánzacelo constantemente saltando para que te proteja de la hoz. Las que están por abajo, elimínalas a latigazos. Si empieza a descender, lanza boomerang al nivel de piso.







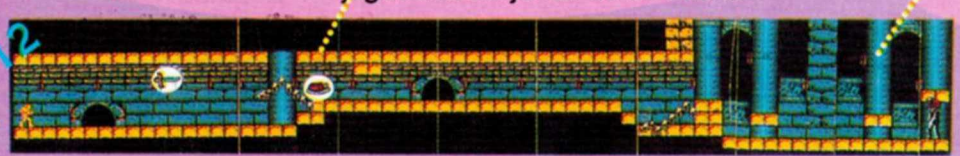


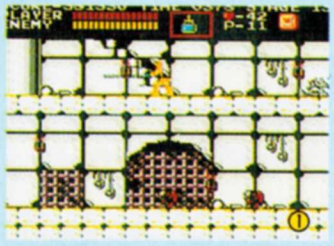
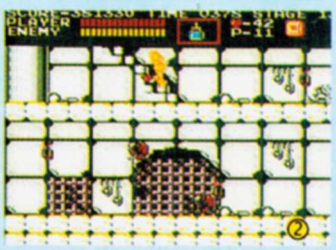
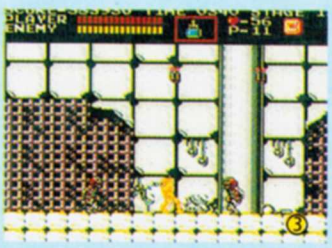
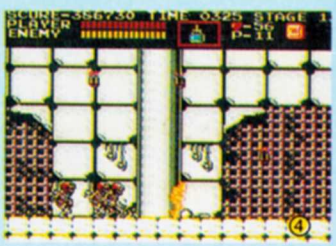
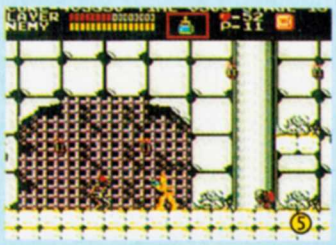
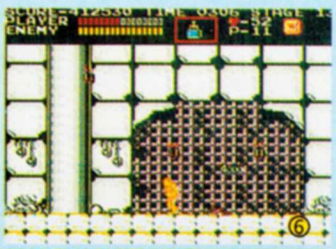
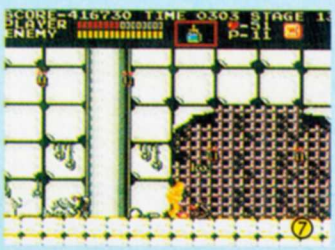
Aquí puedes llenarte de corazones, avanza hasta que los dos bloques del techo salgan de la pantalla, entonces regrésate y colócate como indica la foto y elimina al enemigo. Repite la jugada hasta juntar 99 corazones.

JEFE

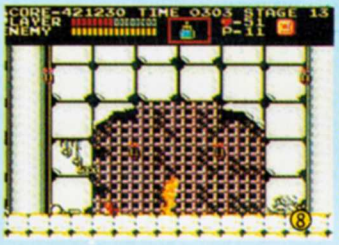
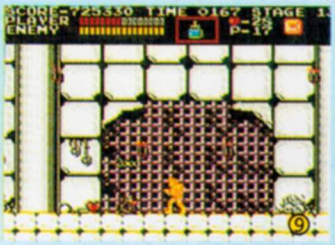
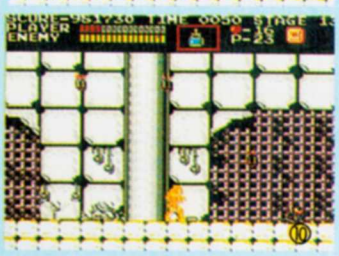
Colócate como indica la foto y no dejes de lanzar botellas, además de dar latigazos para eliminarlo sin darle oportunidad alguna.

12



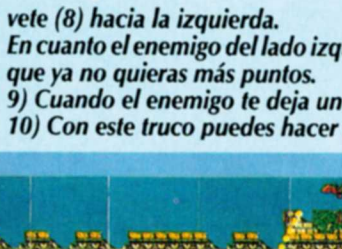
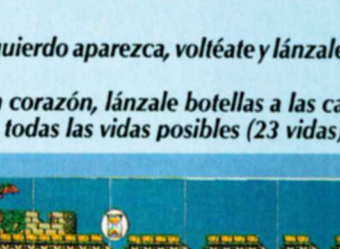
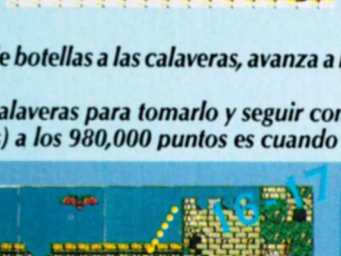








1y2) Rompe la vela e inmediatamente sube las escaleras, en cuanto estés en la pantalla de arriba bájate y repite la jugada hasta que obtengas 50 corazones o el tiempo llegue a 350 aproximadamente, con esto obtienes corazones para ejecutar un truco más adelante.

3y4) Saca las dos calaveras rojas y avanza un poco; regrésate para sacar una tercera calavera roja y deja que te sigan hasta la segunda reja grande.

5) Sigue avanzando y en cuanto el enemigo del lado derecho (6) aparezca, lánzale botellas a las calaveras (7) que te siguen y muévete (8) hacia la izquierda.

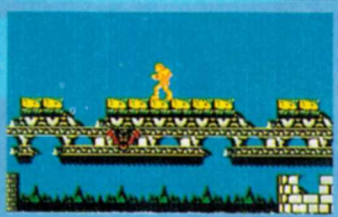
En cuanto el enemigo del lado izquierdo aparezca, voltéate y lánzale botellas a las calaveras, avanza a la derecha y repite la jugada hasta que ya no quieras más puntos.

9) Cuando el enemigo te deja un corazón, lánzale botellas a las calaveras para tomarlo y seguir con la jugada.

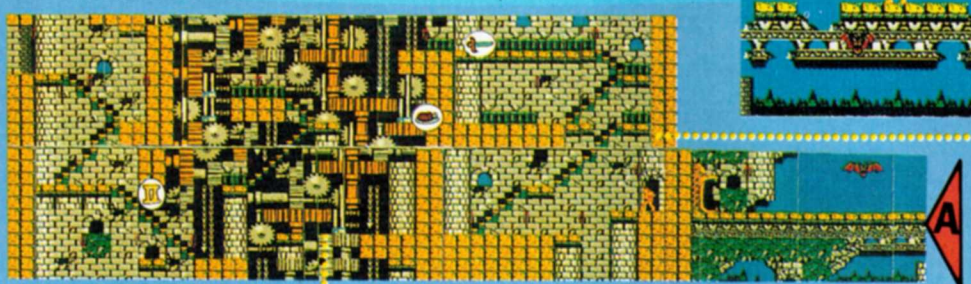
10) Con este truco puedes hacer todas las vidas posibles (23 vidas) a los 980,000 puntos es cuando obtienes la última vida. AXY

A los murciélagos de arriba salta y dales un latigazo sin dejar de avanzar.

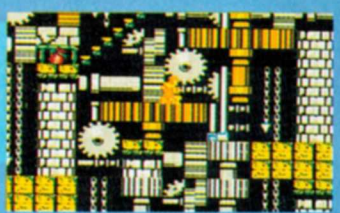
En todo el camino no te detengas; sólo un momento cuando salen murciélagos por abajo para que no te toquen cuando estás saltando.



Para eliminar fácilmente esta calavera pégate a la derecha y justo cuando salte hacia ti, voltéate y elimínala.



Agáchate donde indica la foto para que aparezca una bolsa.

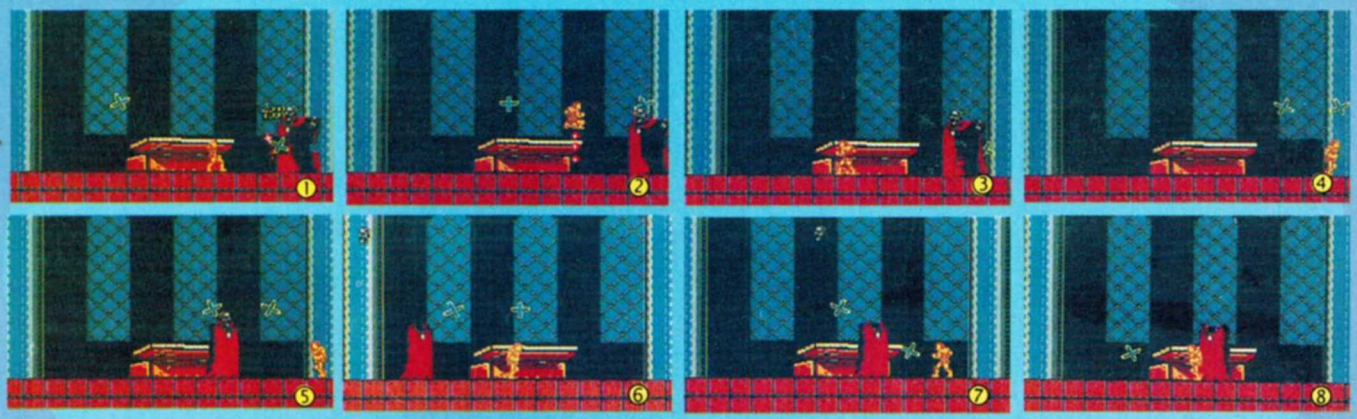


JEFE

Aquí puedes acumular corazones. Te recomendamos abrir hasta la penúltima vela, regrésate a la pantalla de abajo y repite la jugada. Si quieres obtener el II rompe 10 velas con el boomerang, y repite la jugada para obtener el III.

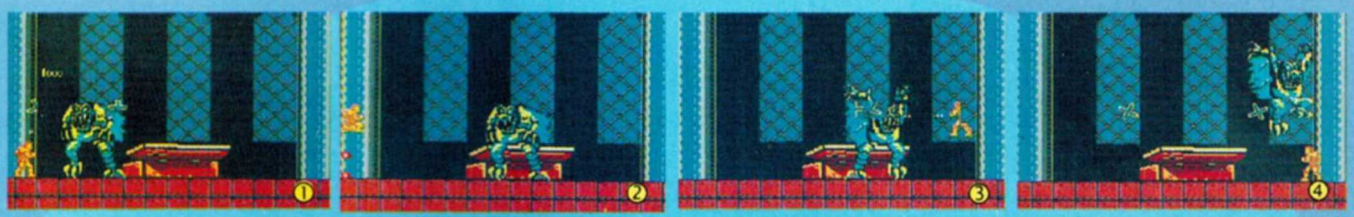
JEFE
-Con boomerang-

Drácula aparece, te dispara y desaparece, por lo tanto tienes que estar en constante movimiento por si aparece cerca de ti, puedas alejarte.



1) Lánzale dos boomerangs saltando y el tercero lánzacelo para protegerte de sus disparos.
2) También puedes saltar sus disparos.
3) En ocasiones cuando eliminas sus disparos te dejan corazones.
4) Te recomendamos lanzar dos boomerangs saltando hacia la orilla
5) Antes de que aparezca, para que cuando lo haga ya estés frente a él.
6) De preferencia el último golpe conéctaselo cuando esté cerca de cualquier orilla.
7) Pero si lo eliminas y quedas acorralado, (8) rápidamente pásate del otro lado.

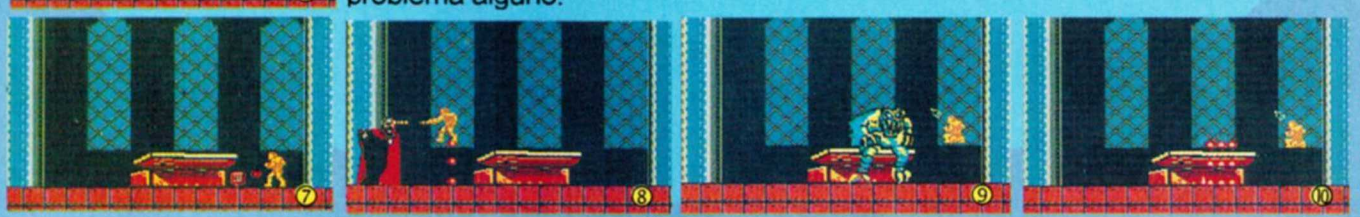
Ahora te enfrentarás con un jefe más...



1) Sus disparos los puedes eliminar con boomerang.
2) O también puedes saltarlos.
3) Constantemente lánzale boomerang saltando; además dale latigazos.
4y5) Cuando te acorrale pásate por debajo de él sin titubear.

-Con botella-

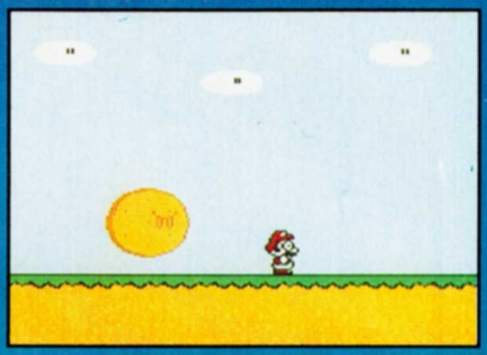
6y7) Cuando te dispare lánzale fuego para obtener el II y III (para que salgan más rápido es necesario que hayas sacado el II y III en el pasillo anterior).
8) Después de obtener el III salta sus disparos y dale un latigazo a la cabeza. Repite la jugada hasta eliminarlo.
9y10) En cuanto aparezca el otro jefe lánzale botellas sin parar para eliminarlo sin problema alguno.



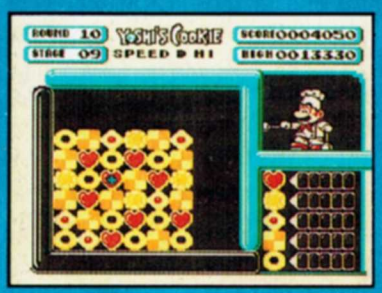
No creas que aquí termina todo, porque hay un reto mayor en la segunda vuelta. ¡Suerte!

INFORMACION NESESARIA

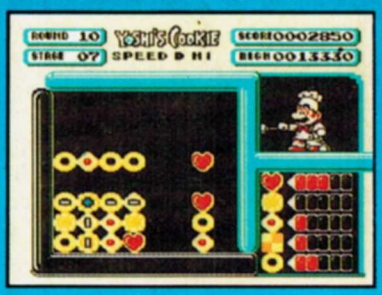
YOSHI'S COOKIE



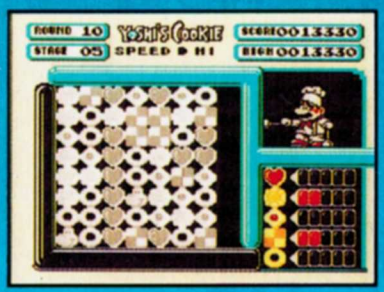
Si tú ya hiciste más de 15 líneas en el nivel 19 de Tetris, terminaste el nivel 24-Hi en Dr. Mario y Yoshi ya no te da batalla, aquí hay un título para satisfacer tu "hambre": Yoshi's Cookie; esta vez Mario y Yoshi deben cuidar de una fábrica de galletas que ha sufrido un mal funcionamiento y está produciendo galletas de todos tipos en cantidad industriales, ahora debes ayudarlos (como siempre) a recuperar el control de las frenéticas galletas.
Yoshi's Cookie es el nuevo título de Nintendo para NES de su ya famosa línea de juegos Puzzle (tipo Dr. Mario, Tetris y Yoshi), y que como siempre, tienen un gran reto y adicción.

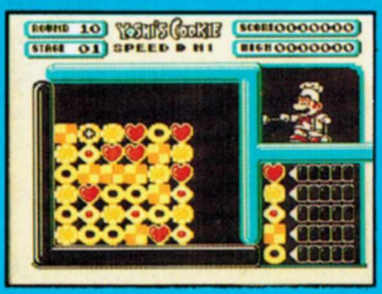


Cómo jugar Yoshi's Cookie
En Yoshi's Cookie tú observas un panel con diferentes tipos de galletas, el objetivo del juego es moverlos para crear líneas horizontales o verticales con galletas de una sola clase; para moverlas tú diriges un cursor con el control por todo el panel, cuando llegas a la línea que deseas mover sólo presiona el botón A para fijar el cursor y así podrás mover las líneas verticales y horizontales que se unan donde pones el cursor; por cada línea que logres hacer recibirás puntos (dependiendo el largo de la línea) pero eso no es todo, ya que si ejecutas jugadas dobles, triples o más, los puntos que te den por cada línea extra se irán multiplicando (x2, x4, x8, x16...).

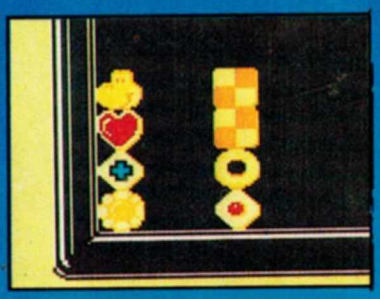


Pero no creas que tu problema sólo es acomodar las galletas que se encuentran en el panel, ¡para nada!, si te tardas en hacer tus movimientos verás caer líneas horizontales y verticales; si haces tus líneas rápidamente no dejarás caer ninguna línea, pero si desapareces muchas y después te tardas en hacer una jugada, las líneas acumuladas que no dejaste bajar caerán sin darte oportunidad de hacer nada; tú pierdes cuando cualquiera de las líneas o columnas llegan a tocar los límites de la pantalla.





Básicamente, en Yoshi's Cookie hay 5 tipos de galletas que debes alinear, debes ser muy observador porque al principio de cada escena debes ver qué tipo de galletas hay en mayor cantidad para que sean las primeras líneas que hagas.



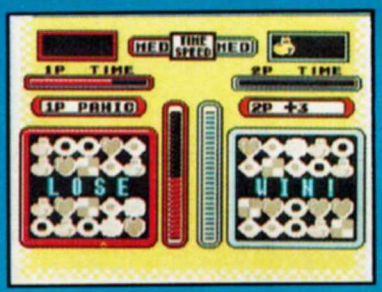
Otra galleta que verás es una con la cara de Yoshi, ésta galleta sirve de comodín, es muy útil para hacer líneas de las que tienes pocas galletas, lo malo es que muchas veces la usas sin querer al no tenerla en mente.
Esta galleta sale cada que desapareces 15 líneas.

PANTALLA DE OPCIONES

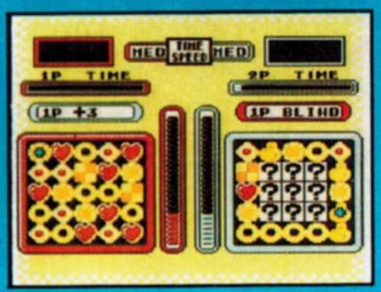
Al igual que en los otros juegos de la serie, en Yoshi's Cookie hay una pantalla de opciones para cambiar varias cosas del juego y que son:

1.-**ROUND**: Podrás escoger entre 10 niveles de dificultad, así podrás ir aprendiendo en los niveles básicos o buscar retos mayores. Si ya dominas el juego, la dificultad aumenta al darte más galletas de una clase y menos de otra, la forma en la que las acomoda y el número de ellas.
2.-**SPEED**: Con esta opción puedes variar la velocidad a la que quieres que caigan las galletas, esto influye también si quieres más reto.
3.-**MUSIC TYPE**: Hay 3 diferentes tipos de fondos musicales, también si pones el cursor en off podrás jugar en silencio.

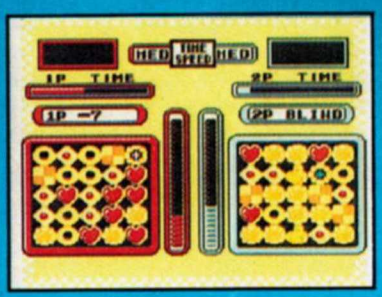
MODO VERSUS



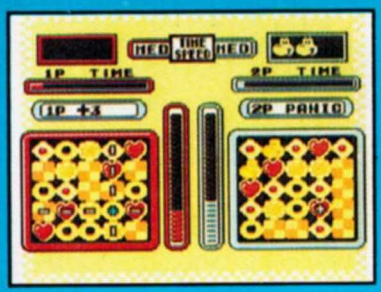
Como ya es clásico, este tipo de juegos se prestan para una competencia entre 2 jugadores, aquí lo básico es llenar la línea de puntos primero que el oponente, pero tú le puedes hacer un "poco de trampa" a tu contrincante, si te fijas bien arriba de tu panel aparecen una serie de castigos, si tú haces una línea con las galletas con cara de Yoshi (aquí no son comodines, son galletas normales) el castigo que está marcado en ese momento le será asignado a tu contrincante. En sí hay 3 tipos de castigos que afectan directamente a la pantalla de tu oponente y son:



BLIND.- Cuando haces este castigo aparecen 9 cuadros que impiden que tu contrincante tenga visión sobre su panel, obligándolo a que haga sus líneas sobre las orillas.



SCRAMBLE.- Hace que todas las piezas del panel de tu contrincante se muevan desordenadamente por algunos segundos.



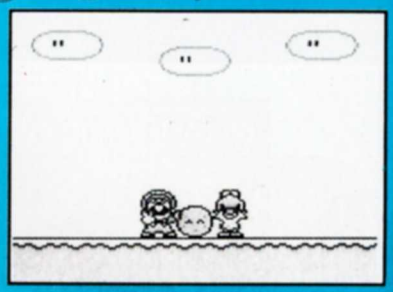
SLAVE.- Cuando completas el castigo "slave" podrás tener control sobre el cursor de tu enemigo, destruyendo así todas las jugadas que haya tenido en contra de ti.

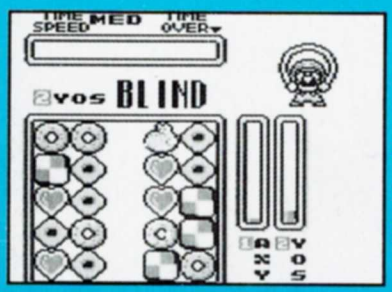
Como te podrás dar cuenta aquí sólo te damos un pequeño avance y lo básico para poder jugarlo, pero en Game vistazo te daremos algunos pequeños tips de este juego y nuestra opinión de él.

GAME VISTAZO A:

YOSHI'S COOKIE

Pues bien, si tú leíste el Gamevistazo que está antes en esta revista, ya conoces la historia, esa costumbre de sacar el mismo juego para NES y Game Boy es algo que Nintendo hace muy bien, porque si te pones a comparar las 2 versiones verás exactamente lo mismo (a excepción del color), y el modo de versus, que aquí puede ser vs. la computadora o 4 jugadores al mismo tiempo.

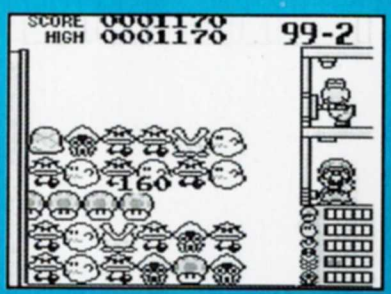


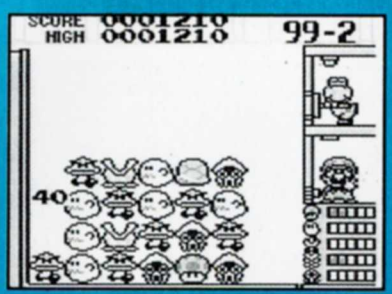


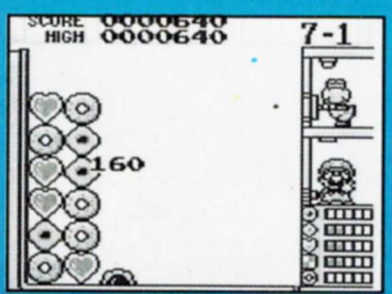
← Cuando juegas versus sin estar conectado a otros jugadores por el Video Link te las tendrás que ver contra 3 duros competidores que son Yoshi, Bowser y la princesa, lo malo de este tipo de vs. es que no ves lo que está haciendo y los castigos te caen cuando menos te lo esperas.

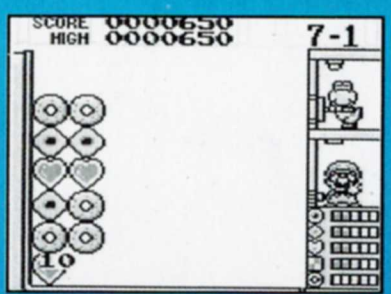
Y ahora los tips.

Como ya te habíamos dicho, al comenzar analiza de qué clase de galletas es la que tienes en mayor cantidad, al desaparecer este tipo de líneas la máquina automáticamente te irá dando más galletas para desaparecer; siempre acuérdate de todas las galletas y no te cierres en una sola clase, recuerda que cuando deshaces una línea horizontal, es menor el número de galletas para deshacer otra línea vertical y viceversa. →



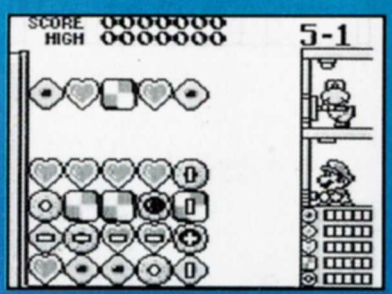


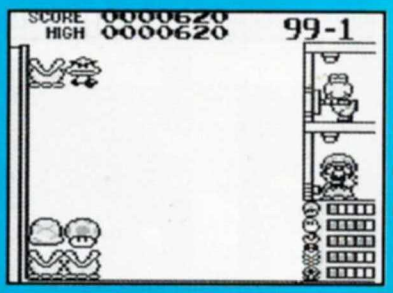




← Cuando las líneas crecen mucho a cualquiera de los lados, es muy importante que las recortes, generalmente cuando crecen mucho son muy delgadas, por lo que no es muy difícil que encuentres parejas, analiza rápidamente las posibilidades y mueve las piezas y así sacarlas antes de que se conviertan en un serio peligro.

Otro tip que te sirve de mucho al principio para ahorrarte movimientos en el cursor es posicionarlo en el punto de intersección de la galleta que quieres mover y la línea a la que la quieres meter, esto es muy útil cuando aún no dominas el movimiento del cursor y con esto evitarás cambiar líneas que no son por mover de más el cursor. →

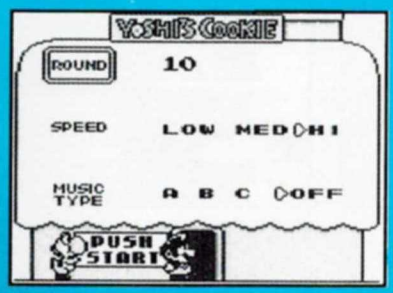


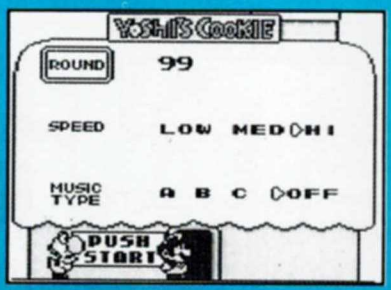


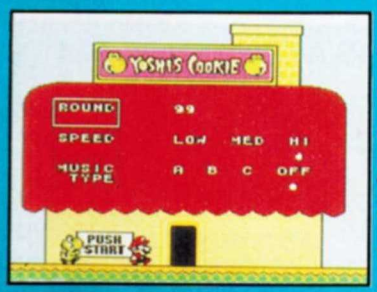
← Siempre ten un ojo al marcador de galletas que está a la derecha, ya que si haces muchas líneas y no terminas el nivel, algún contador de galletas se llenará y eso provocará que las galletas comiencen a caer en mayor cantidad y velocidad.

Si no eres muy desesperado verás que al terminar el nivel 10, después de los créditos finales y 25 segundos después de aparecer END te darán un tip para niveles superiores.

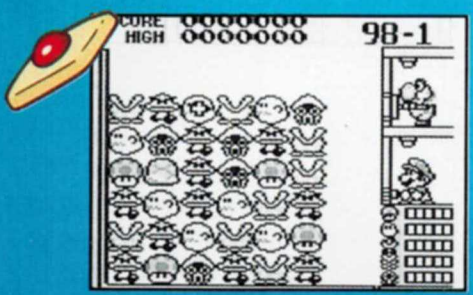
Entra a la pantalla de opciones, entonces pon los comandos en este orden: Round en b, Speed en Hi y Music en Off, entonces...



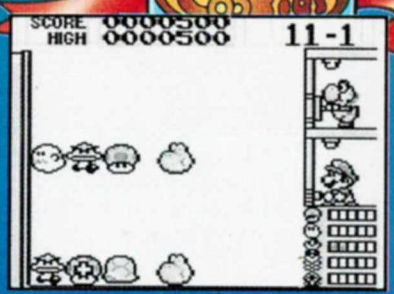




Presiona Arriba en tu control y Select, con esto verás que el número de Round sube a 11; ya que aparezca esto podrás escoger del nivel 1 al 99 con sólo seguir presionando el botón de Select.



↑ Cuando escoges del nivel 11 en adelante verás que todas las figuras cambian, las galletas ahora son substituídas por conocidísimos personajes de la serie de los Mario; además en estos niveles cuando escoges la "Music A" del nivel 11 en adelante verás que es otro fondo del que normalmente sale.

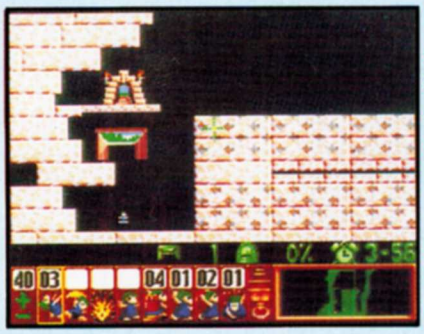


← En estos niveles verás un caparazón verde, l a única forma de deshacerse de él es alinearlo con un comodín (Yoshi)

Bueno, creemos que está de más decir para qué tipo de personas está dirigido este juego; al igual que sus predecesores, este tipo de juegos es altamente adictivo, divertido y con un gran reto.

Los retos de Mario

041 Super Mario World
¿Cómo logras que Mario se encuentre volando en este pequeño hueco de la pantalla?

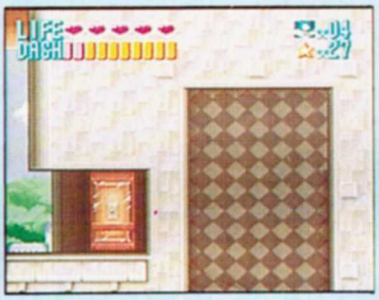


042 Lemmings
Aunque en el número siguiente te vamos a decir como acabar con este nivel, queremos que ustedes lo hagan por sí mismos así que... ¿Qué password te da la máquina cuando terminas el nivel 5 sunsoft? (Nivel 5 sunsoft= KCGHCNC)

RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

037 Tiny Toon Adventures "Buster Busts Loose"

¿Cómo logras que al estar entrando en la cocina después de hablar con Hamton el fondo se mueva?



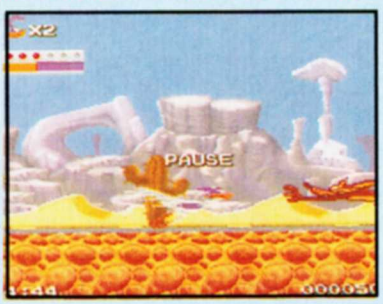
Una vez que llegues al comedor de la Looniversidad, debes usar tu poder de Dash en la pared que indica la primera foto para subir al techo; cuando estés arriba y sigas corriendo el fondo se moverá, así al llegar con Hamton y estés entrando en la cocina harás que el fondo se mueva de nueva cuenta.

Contestaron correctamente: Leopoldo Lara C. + Jose Francisco Maldonado + Guibaldo Vargas Calderon + Alberto Nieves Galvan + Raymundo Tinoco Molina + Alfonso Dominguez Alonso + David Omar Dominguez + Fernando Ojeda Ruiz + Omar Galicia Gonzalez + José Edmundo González H. + Melesio Estrella Rivera + José Luis Salazar Antonio + Antonio Serrano S. + Aldo Alfonso Cárdenas Quezadas + Erick Salvador García Barba + Alejandro Azuara Balanza + Miguel Carrera Romero.

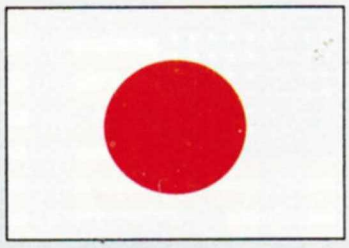
038 Road Runner´s "Death Valley Rally"

¿Cómo haces para que al poner pausa no aparezca el aviso de "pause"?

Cuando uses turbo presiona y mantén el control en la dirección en la que va el correcaminos y sin dejar de presionar el control y el botón de turbo pon pausa, ahora vuelve a presionar Start dos veces rapidamente para quitar y poner pausa (aún debes mantener presionados los botones de turbo y el control) y entonces estará en pausa el juego, pero no verás el aviso de "pause".



Contestaron correctamente: Raymundo Tinoco Molina + Alberto Nieves Galvan



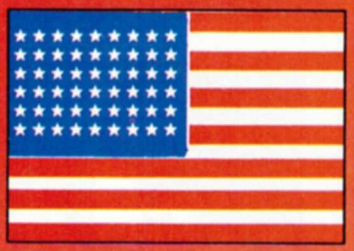
RYU

El era un famoso karateca y es mundialmente conocido. Su mejor amigo era Ken, ya que ambos estudiaron karate en Japón con el maestro Sheng Long.

Aunque la amistad de Ryu y Ken era muy grande, al pelear en las calles se convertían en verdaderos enemigos para demostrar quién era el mejor. Ryu ha viajado por todo el mundo para pelear en las calles durante diez años. Cuando regresó a Japón empezó a entrenar muy duro para enfrentarse con Ken y derrotarlo.

Ryu era el personaje principal de un equipo, por eso usa uniforme blanco de judo; su técnica especial es el Hadoken. (Hay que recordar que cualquier golpe de la técnica Hadoken es muy dañino y consiste en energía corporal que puede lanzar contra sus oponentes).

KEN



El es norteamericano pero al no tener familia ni amigos en su país, viajó al Japón donde vivió largo tiempo y fue ahí donde encontró a Ryu.

Ken estudió Judo y Karate. Cuando regresó a los Estados Unidos de Norteamérica se convirtió en un peleador callejero y poco a poco sus extraordinarias habilidades lo fueron haciendo famoso.

Ken, también conocido como el Tigre Rojo, está decidido a demostrar que es el mejor peleador del mundo y entonces se casará con su novia Eliza a quien conoció hace poco tiempo.

Después de que su nombre empezó a sonar por todo el mundo, Ken recibió una carta de Japón. La carta era de Ryu quien lo retaba a pelear; por ello se esfuerza y entrena mucho en el perfeccionamiento de las técnicas Sho Ryu Ken y Tatsu Maki Sen pu Kyaku.

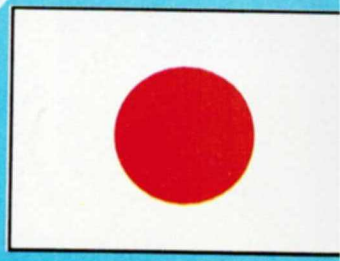
E.HONDA

El es un luchador de Sumo (lucha tradicional japonesa) y aunque su entrenamiento diario era muy riguroso, no fue muy conocido.

Edmond Honda decidió salir de Japón y convertirse en un peleador callejero para poder mostrar por todo el mundo que nadie podía protegerse de las técnicas que había desarrollado y que él bautizó como Sumo Head Attack y Hundred Hand Slap.

Estas técnicas propias acentúan su daño a los oponentes por la gran corpulencia y fuerza de Honda debidas a su abundante alimentación, Honda enviaba el dinero que ganaba por sus peleas a sus amigos necesitados en el Japón.

Sus éxitos como peleador tanto en su propio país como en el extranjero, hizo que su nombre, E. Honda, se volviera muy famoso.



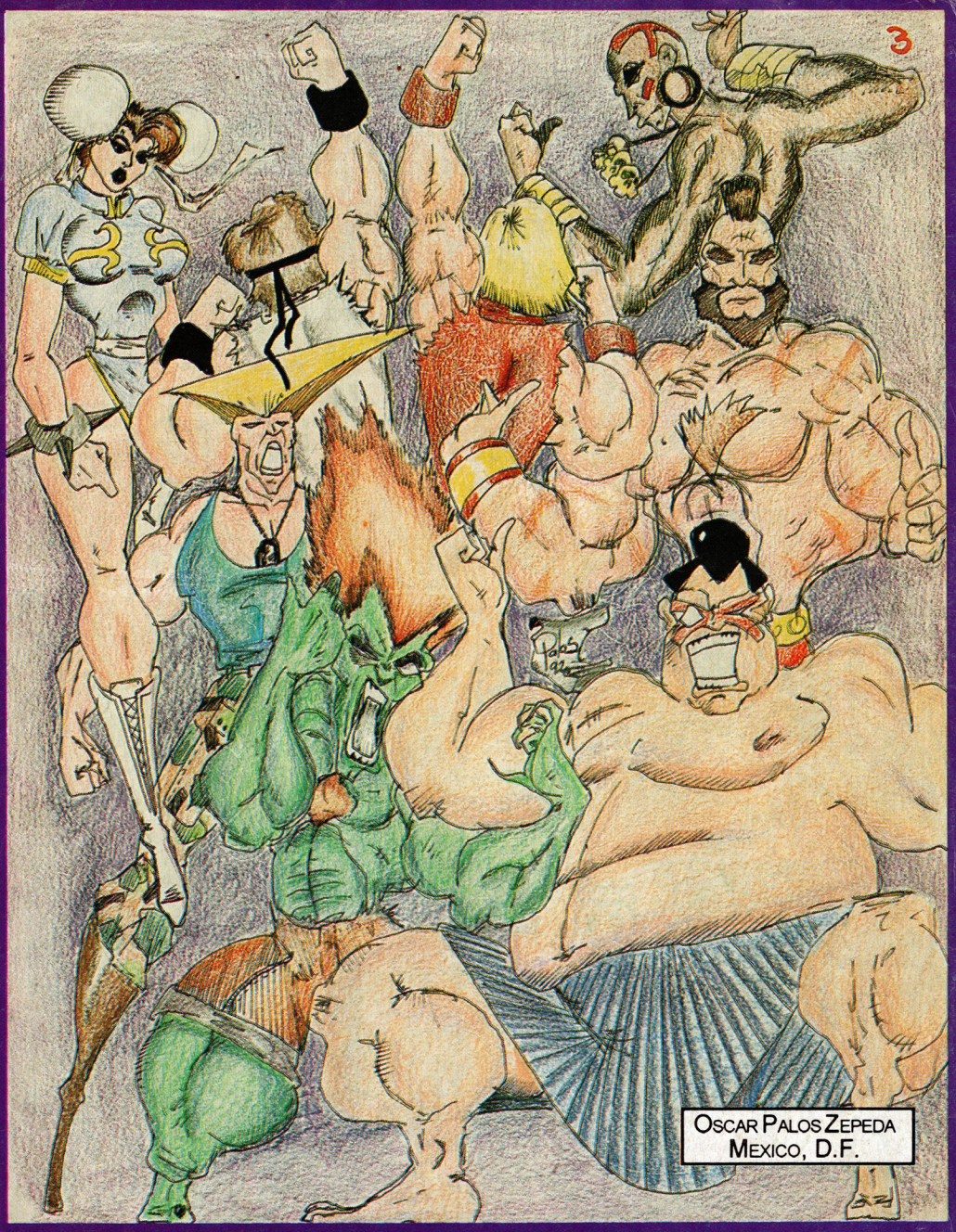
CHUN LI

Chun Li, fue bautizada así en honor a una de las flores más bonitas y típicas de China, su país natal. Ella es hija de un karateca chino; cuando ella era apenas una niña su padre viajó secretamente al extranjero y nunca más regresó.

Ella amaba mucho a su padre y lo admiraba por ser un magnífico karateca. A raíz de su desaparición, ella cambió totalmente su vida y se dedicó a investigar en el bajo mundo confiada en su gran inteligencia para encontrar a su padre.

Descubrió que el jefe de "Shadow", una siniestra organización, llamado M. Bison fue quien asesinó a su padre y sabe que él es aficionado a las peleas callejeras y que sólo siendo ella una buena peleadora podrá acercarse a él para vengar la muerte de su padre.

RENE LEONEL GARCÍA GONZALEZ
TAMPICO, TAM.



OSCAR PALOS ZEPEDA
MEXICO, D.F.

LUIS ALBERTO ZUNO MANDEUR
GUADALAJARA, JAL.

7 JULIO

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

8 AGOSTO

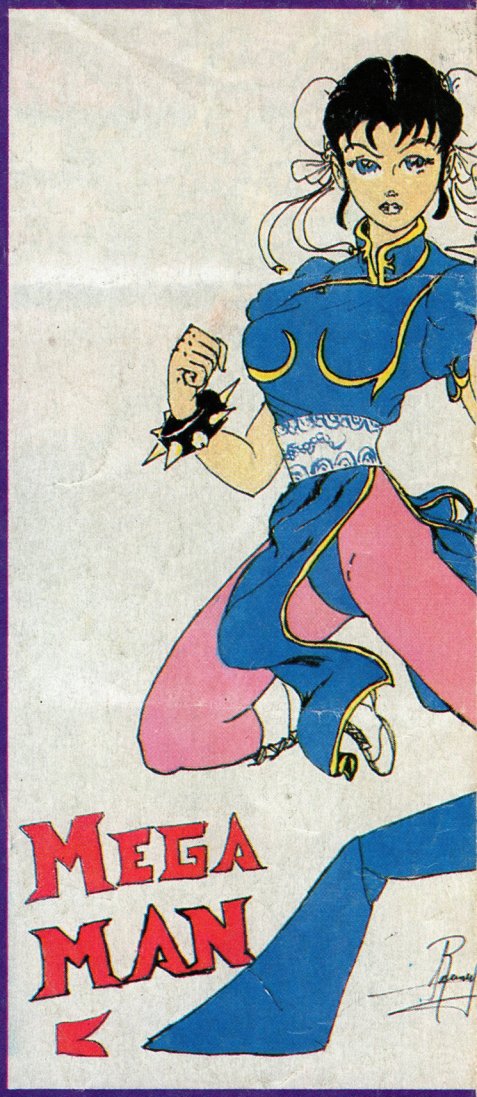
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

CAPCOM

©CAPCOM 1991·1992 ALL RIGHTS RESERVED.

STREET FIGHTER II
TM
KO

Octavio Mendez F.
Cuautitlan Izcalli, Edo. de Mex.



Julio Cesar Dueñes Guevara
Saltillo Coah.

Manuel Alexandro B.
J. Francisco Calzada B.
Naucalpan, Edo. de Mex.

BLANKA

El es de origen brasileño y su verdadero nombre es Jimmy. Desde muy chico se le perdió a su madre en la selva del Amazonas donde creció en contacto con animales salvajes y así, día a día su naturaleza humana se fue transformando hasta adquirir una figura animal que le permitía pelear contra cualquier criatura.

En una lucha contra una anguila eléctrica en la selva, recibió una fuerte descarga que le dio una habilidad nueva y fuerza extraordinaria llamada "Electric Thunder" y su único punto débil se encuentra en las piernas.

Consciente de esa fuerza reunió comida y empezó a recorrer todo el mundo enfrentándose a los más fuertes para que al regresar a su país ya siendo famoso, su madre pudiera reconocerlo. El único recuerdo que Blanka tiene de ella es un brazalete que usa en la pierna.

El es un luchador ruso de lucha libre que se retiró sin ser nunca derrotado. Cuando vio el estilo de la lucha libre norteamericana decidió volver pero no a los cuadriláteros sino a las calles de todo el mundo para demostrar que con su gran fuerza y sus técnicas únicas podía derrotar a quien fuera.

Su técnica más terrible es la conocida como Spinning Pile Driver (desatornillador) fue inspirada en los osos, muy populares en su país, y que aunque la realiza con movimientos lentos por su gran corpulencia es muy efectiva y peligrosa por la fuerza que tiene. El es ampliamente reconocido como el mejor peleador ruso y su único interés al pelear en las calles es demostrar que también es el mejor en todo el mundo.

ZANGIEF

GUILE

El es un soldado norteamericano. Es casado y tiene una pequeña hija. Su mejor amigo, Charlie, murió, lo que le afectó profundamente pero cuando se enteró que fue a manos de un hombre llamado M. Bison se dedicó a buscarlo para tomar venganza, pero se dio cuenta que era muy difícil acercarse a él y que sólo los mejores peleadores del mundo podían retarlo. Esa fue la razón por la que Guile se convirtió en peleador callejero.

Guile sabe que Bison es un peleador sobresaliente y muy rápido y que para derrotarlo necesita una técnica especial extraordinaria.

Con perseverancia y mucho esfuerzo desarrolló una técnica que en Japón es conocida como Sommer Assault Kick (Patada marometa) y en todo el mundo Flash Kick (Patada relámpago) además de su energía corporal conocida como Sonic Boom.

El es hindú y es un gran maestro de Yoga. Trata de demostrar lo poderosa que es la técnica de Yoga. Su elasticidad es sorprendente. Se dice que puede alcanzar una manzana a 5 metros de distancia con sólo estirar el brazo o lanzar bolas de fuego por la boca.

Los científicos de todo el mundo todavía no encuentran una razón lógica a estas técnicas.

Dhalsim piensa que quien practica Yoga no necesita ni dinero ni comida, sin embargo cuando se casó y tuvo a su primer hijo vio que sí lo requería.

Su dedicación total al Yoga hizo que nunca tuviera un empleo remunerado y un amigo yogui le aconsejó que se convirtiera en peleador callejero.

Dhalsim salió de la India prometiéndole a su familia que sería el mejor y que regresaría con mucho dinero. El no es fuerte, pero confía en su elasticidad, agilidad y poderes sobrenaturales.

DHALSIM

INFORMACION SUPERNESESARIA

TUFF E NUFF

Después de la gran guerra de 2151, un poderoso hombre llamado Jade, consiguió derrotar con su gran poder a sus enemigos y construyó una torre para desde ahí comenzar su ataque sobre la ya desolada tierra y tener dominio total de la misma. Al enterarse de ésto, 4 poderosos guerreros decidieron derrotarlo, pero sólo uno puede entrar a la torre,así que deciden ver quién es el más poderoso de ellos luchando en el Coliseo, afuera de la torre, para que el vencedor rete al misterioso Jade.

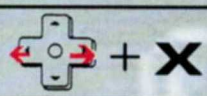
En Tuff e Nuff puedes escoger 1 de 4 campeones con distintos estilos de pelea cada uno con más de 20 movimientos y poderes para derrotar a Jade.
Ellos deben probarse a sí mismos contra otros campeones en el coliseo, para de esta forma ir y vencer a los 6 guardianes de la torre y llegar contra Jade. Conforme vas avanzando, el nivel de tus poderes aumenta. El juego tiene 3 niveles de dificultad y cuenta con modo de password que permite continuar el juego donde lo hayas dejado, el modo de replay permite al jugador analizar los golpes finales que te llevaron al triunfo o provocaron tu derrota.
El juego también te ofrece dos modos de juego. 1P vs. 2P y vs. CPU
En el modo vs. CPU podrás enfrentarte contra todos los guardianes de la torre excepto Jade.

SYOH
Edad: 22
Origen:Japón
Arma: Bare Fist

ZAZI
Edad: 21
Origen: U.S.A.
Arma: Bare Fist

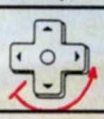
Estos peleadores ejecutan los mismos movimientos por eso los veremos juntos.

Este poder lo ejecutas al dejar el control hacia el frente por 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control hacia atrás junto con el botón X.



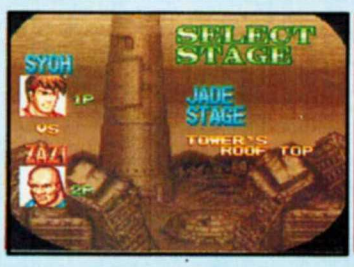
Nivel 1 Nivel 2 Nivel 3 Nivel 4

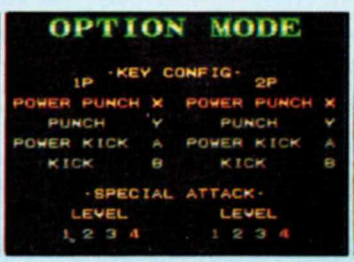
Para lanzar este poder mueve el control como se muestra en las siguientes secuencias y presiona cualquier puño. (En la segunda secuencia no es necesario que toques la diagonal).



Para ejecutar este poder mueve el control como dinca la secuencia y presiona cualquier puño.

Cuando estés en modo de 1P vs 2P o vs CPU, deja el botón Select presionado cuando aparezca la torre y así cuando presiones Start aparecerá la pantalla de configuración de los controles, pero además puedes escoger el nivel de los poderes.





AGARRES

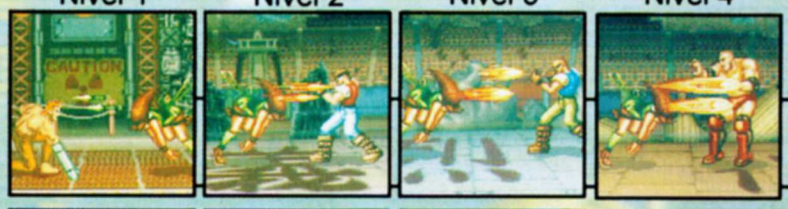
En el aire: Cuando salten los dos y estén cerca presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón A.

En el piso: Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón X para lanzarlo hacia donde presionaste el control y restarle energía.

KOTONO
Edad: 19
Origen: Japón
Arma: Ninja Sword y Ninja Dart

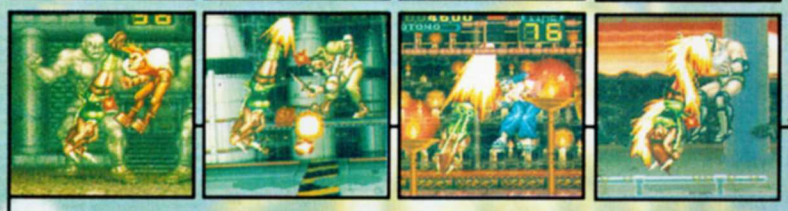
Ella es la más rápida en comparación con los personajes que puedes escoger.

Nivel 1 Nivel 2 Nivel 3 Nivel 4



Para lanzar este poder deja presionado el control hacia atrás 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con cualquier puño (X ó Y).

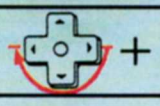
X=Rápido
Y=Lento



Para lanzarte hacia arriba deja presionado el control hacia atrás 1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con culaquier patada (B ó A).

A=Alto
B=Bajo

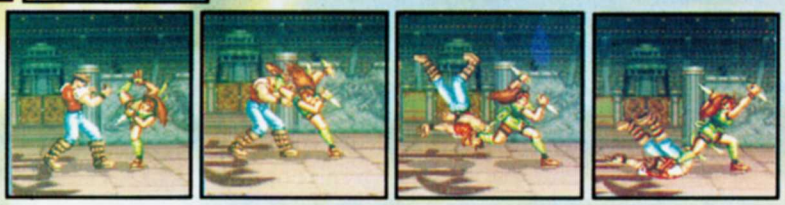
Para lanzarte con el siguiente poder mueve el control como cualquiera de las siguientes secuencias y presiona cualquier puño.

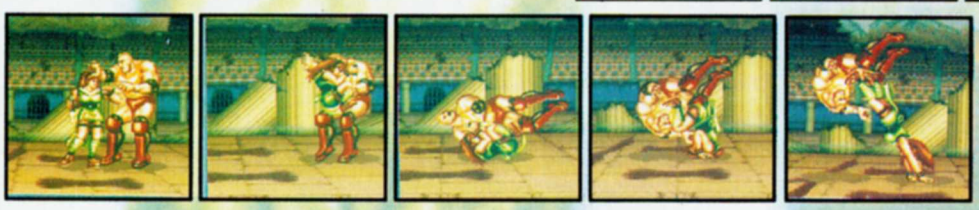


X=Largo
Y=Corto

AGARRES

Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control al frente junto con el Botón A para azotarlo contra el piso y restarle energía.





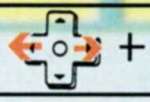
Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control al frente junto conel botón X para lanzarlo hacia atrás y restarle energía.

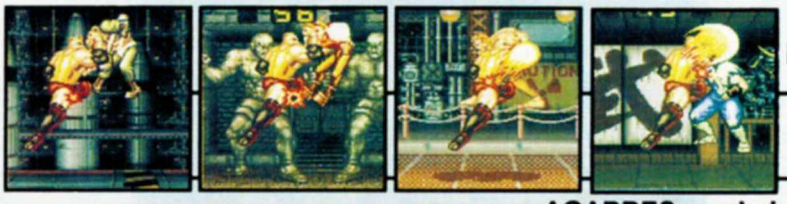
VORTZ
Edad: 31
Origen: Holanda
Arma: Great Strenght

Este es el personaje que más tipos de agarres tiene.

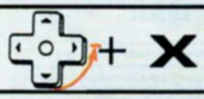
Nivel 1 | Nivel 2 | Nivel 3 | Nivel 4

Para lanzarte con el siguiente poder deja el control presionado hacia atrás1 segundo aproximadamente e inmediatamente presiona el control al frente junto con cualquier patada (A ó B).





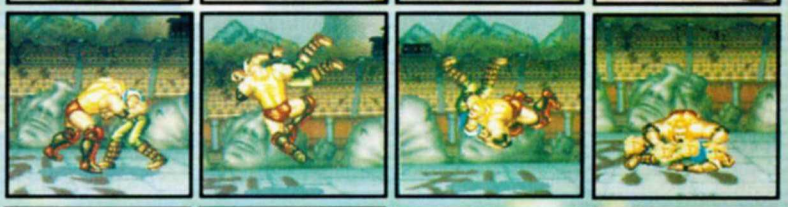
Para ejecutar este poder mueve el control como indica la secuencia y presiona el botón X.



AGARRES en el piso

Cuando el oponente esté pegado a ti presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón Y para alzarlo y azotarlo contra el piso.

Ejecuta lo mismo del agarre anterior pero con el botón X para jalarlo y caerle encima.

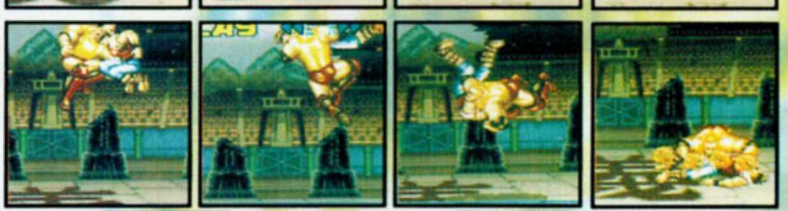


Otro agarrón lo logras ejecutando lo anterior pero con el botón B para pisotearlo.

Y si cambias el botón B por el A podrás jalarlo y azotarlo contra el suelo.

En el aire

Cuando salten los dos y estén cerca presiona el control hacia atrás o al frente junto con el botón X para agarrarlo y caerle encima.



BEANS
Edad: 25
Origen: U.S.A.
Arma: American Sack

REI
Edad: 19
Origen: Japón
Arma: Iron Shoes

SIROU
Edad: 31
Origen: Japón
Arma: Ninja Sword

K'S
Edad: 29
Origen: Alemania
Arma: Weapon Arm

DOLF
Edad:34
Origen: Libia
Arma: Rocket Launcher, Bowie Knife

GAJET
Edad: 28
Origen: ?
Arma: Great Strenght

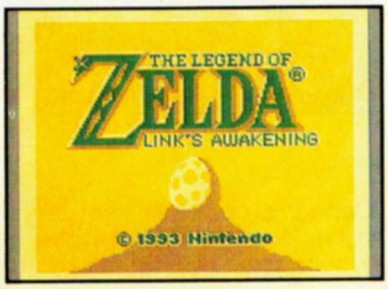
JADE
Edad: No hay datos
Origen: No hay datos
Arma: Fight Aura

Este juego sin duda es uno de los mejores de pelea, ya que la movilidad es muy buena a diferencia de la mayoría de este tipo de juegos que la mayoría es de lo que más les falla.
No cabe duda que dentro de los juegos de pelea Tuff e Nuff se lleva sin discusión el 2° lugar (todos sabemos cuál es el primero). Las gráficas, control de los personajes, detalles visuales y música son bastante buenos.
Creemos que le faltó trabajar un poco los valores de golpes y nivelar la fuerza de los peleadores pero sin discusión es de lo mejorcito en juegos de pelea.

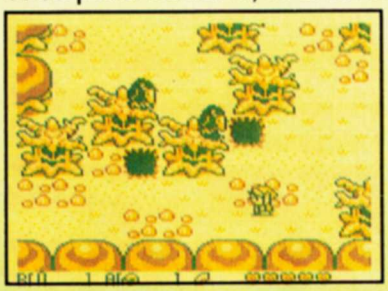
GAME VISTAZO A:

THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING

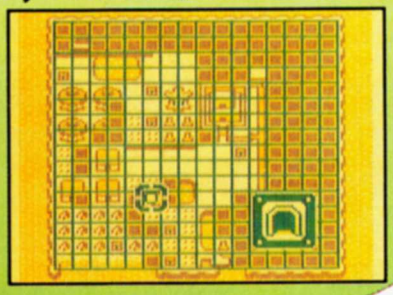
Sin lugar a duc… …eries más conocidas y más esperadas en cuanto s… …a una nueva secuela es la de "The Legend of Zelda"; ahora …endo les prepara una gran aventura a los propietarios de Game Boy al prepararse a lanzar "The Legend of Zelda": Link's Awakening".



Mientras Link se encontraba de regreso a Hyrule después de completar una misión encomendada por el rey fue sorprendido por una terrible tormenta perdiendo el conocimiento mientras su barco naufragaba; al despertar se encuentra en la casa de Marin, una linda chica que lo encontró en la playa y lo llevó a su casa para cuidarlo, al enterarse de que su barco fue destruído él se creyó encerrado para siempre en la isla llamada Koholint, pero al estar explorando la isla Link se encuentra con un búho quien le dice que la única forma para que él regrese a Hyrule es despertar al "Wind Fish" que se encuentra durmiendo dentro de un gran huevo que se halla en el centro de la isla y la única manera de hacerlo es encontrando los 8 instrumentos de las sirenas que se hallan en poder de los guardianes de las pesadillas ¿podrá Link recuperar los instrumentos de las sirenas y regresar a Hyrule?

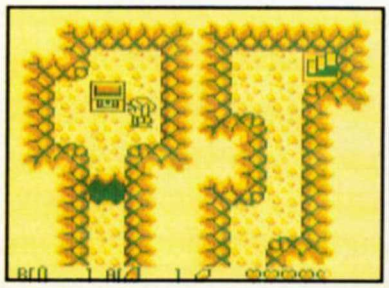


Link's Awakening es el segundo título para Game Boy programado con 4 megas de memoria. Para darte una mejor idea de cómo está desarrollado este juego te podemos decir que es una combinación del Zelda I en cuando al modo de avanzar por las pantallas y al Zelda III por el tipo de gráficos, enemigos y laberintos; como en los otros juegos tú debes ir avanzando en peligrosos parajes en busca de los laberintos que se hallan todos dispersos en la isla Koholit y como siempre necesitas de ir recolectando varios items para así poder seguir avanzando; ahora tú podrás ir checando tu avance en un mapa de pantalla completa como el que muestra la foto.➳

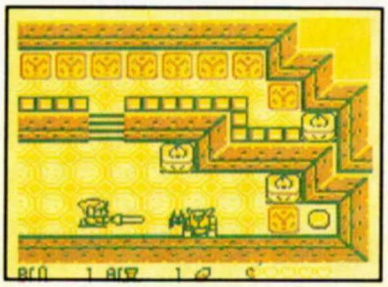


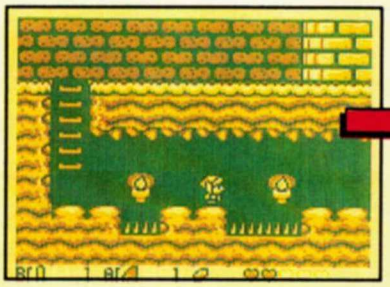
Ahí podrás ver todo el camino que ya recorriste y las partes de la isla que no has visitado, además de que con un cursor especial podrás checar lo que hay en cada "cuadro" (que significa una pantalla para recordar lo que hay en cada una de ellas).

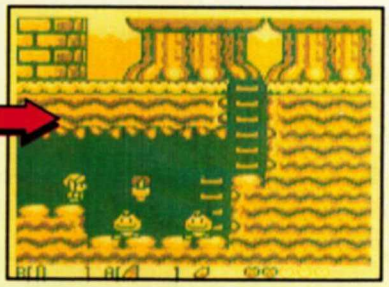
Además de buscar por sí mismo los items Link también puede pedir ayuda (y ayudar también) a los nativos de la isla, ellos también le podrán dar tips e información valiosa que puede ser crucial en la búsqueda de los 8 instrumentos mágicos.



Al entrar a los laberintos verás a muchos personajes y objetos que te recordarán a los de la Leyenda de Zelda III por factores que encuentras en ellos como el buscar Switchs para activarlos y poder seguir avanzando; 2 planos de juego en un mismo piso, verás que muchos de los enemigos también son extraordinariamente parecidos; pero no creas que porque sólo hablamos de Zelda I y III éste juego no tenga nada del II, en algunas partes del juego verás la opción en 2-D, donde Link tiene la habilidad de saltar para librar algunos obstáculos que están en su camino.







En estas dos fotos te puedes dar cuenta que la acción se va desarrollando en pantallas (al llegar a cualquiera de los límites la pantalla se recorre, justo como en Zelda I.)

MENU DE ITEMS

Estos son algunos de los items que encontrarás:

Espada

Escudo

Bomba

Arco y Flechas

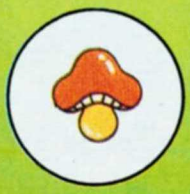
Gancho

Pluma

Vara Mágica

Polvos Mágicos

Botas


Hongo Mágico

Pala

Llaves

Yoshi

Aletas

Bellota

Este es un pequeño adelanto de lo que promete ser un gran juego, checa los próximos números de Club Nintendo donde te hablaremos de este juegazo.

INFORMACION SUPERNESESARIA

KIRBY'S ADVENTURE

Ahora Nintendo presenta este sensacional juego con gráficas estupendas gracias a la gran variedad de colores que tiene, pero además la música complementa muy bien este juego.
Este título se logró con ayuda de HAL que junto con Nintendo programaron este juego ¡con 6 megas de memoria! ¿te imaginas? está lleno de detalles muy divertidos además de que contínuamente está cambiando para que en ningún momento encuentres algo monótono.
El personaje tiene muchos poderes (lo que a los videojugadores nos encanta. Los poderes los obtienes al comerte a los enemigos y presionar el control hacia abajo)

FIRE

LASER

SWORD

HI-JUMP

LIGHT

SLEEP

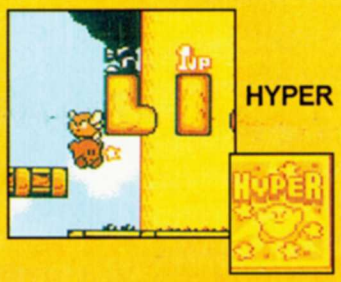
BALL

STONE

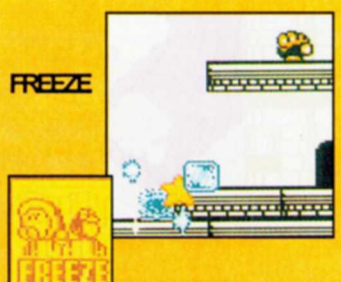
TORNADO

WHEEL

NEEDLE

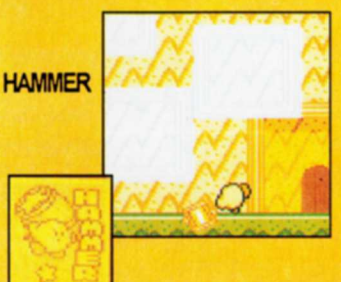


HYPER



FREEZE

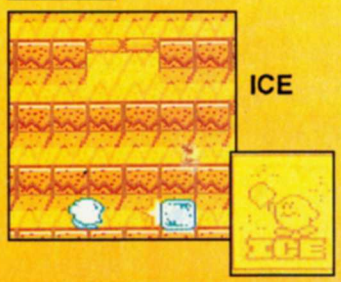
U.F.O.



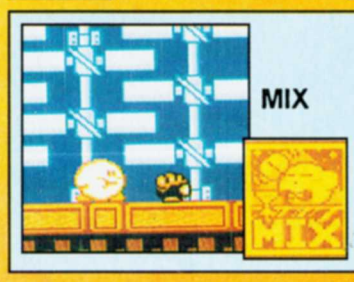
HAMMER

THROW

BACK DROP

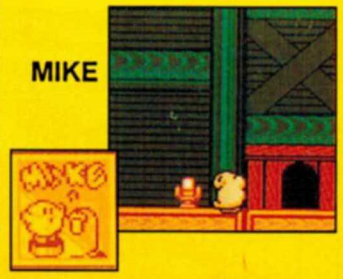


ICE



MIX

Si te comes 2 enemigos a la vez de los que te dan cualquier poder optienes un poder al azar.



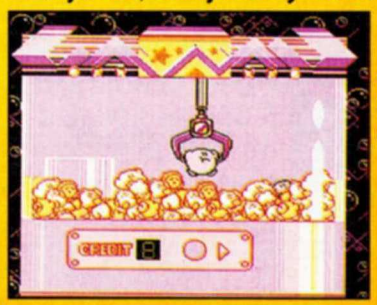
(Con el control haces diferentes agarres)

El juego graba automáticamente cualquier escena que hayas pasado, tiene la opción de escoger 1 de 3 archivos disponibles.

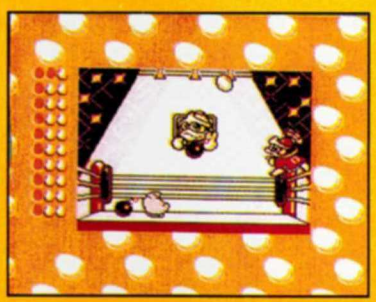
El juego cuenta con 7 niveles que están divididos en varios subniveles con jefes, subjefes y escenas de bonus.

Aquí tienes que demostrar tu rapidez.

BONUS



Aquí obtienes vidas al agarrar a Kirby con las pinzas.

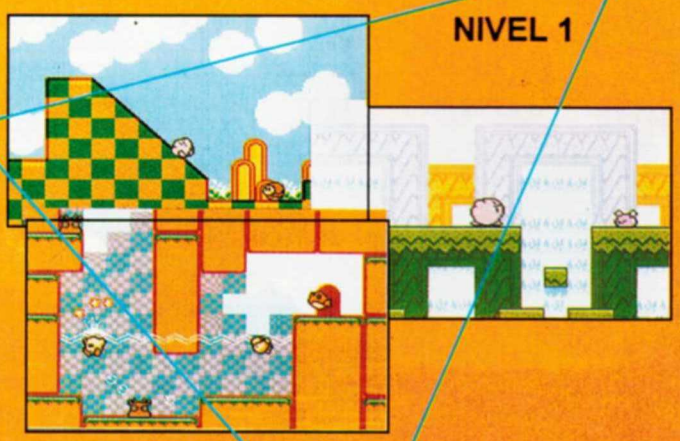


Aquí hay que comerse los huevos y cerrar la boca cuando te lance una bomba.

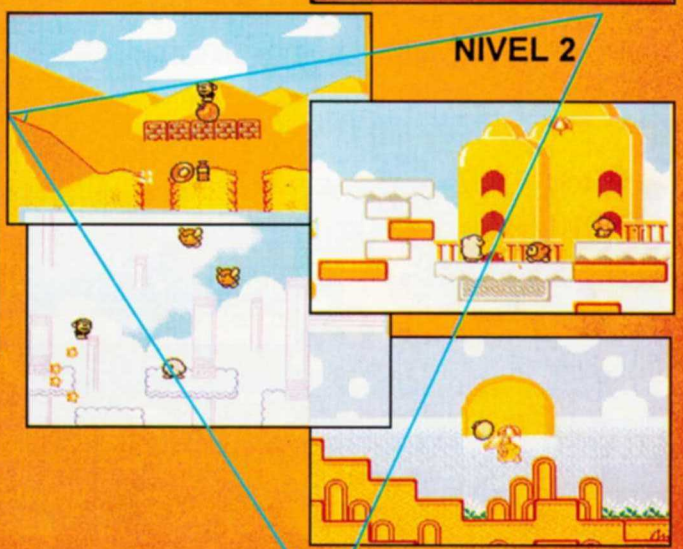
Al terminar cualquier escena caes en una base; espera a que baje lo más posible y deja presionado A para llegar a lo más alto.

Cada vez que termines un nivel aparece una puerta con una estrella. Ahí puedes regresar de nivel.

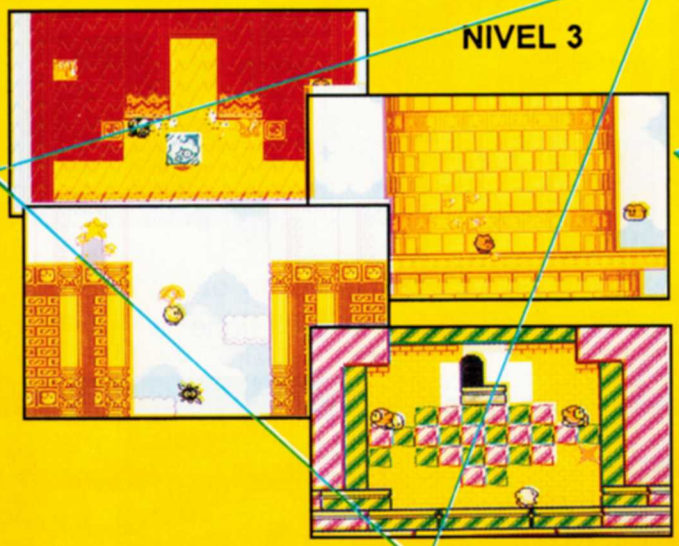
NIVEL 1



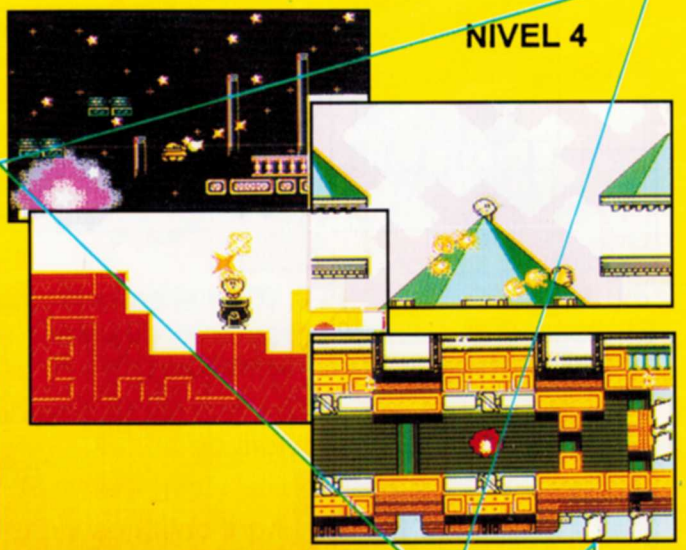
NIVEL 2



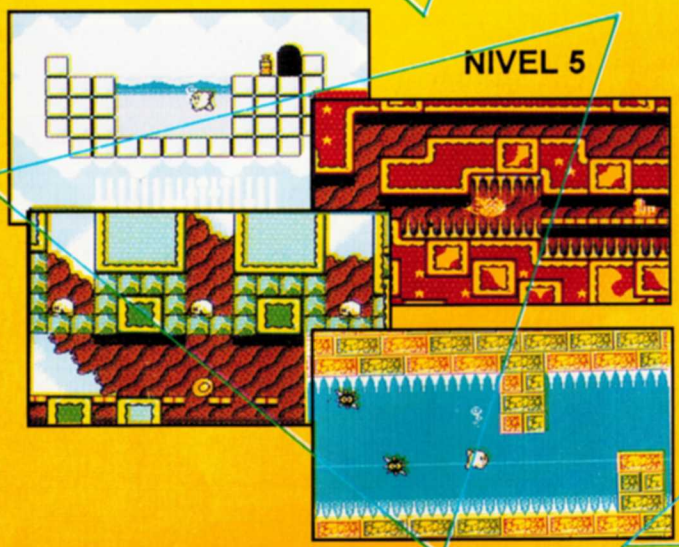
NIVEL 3



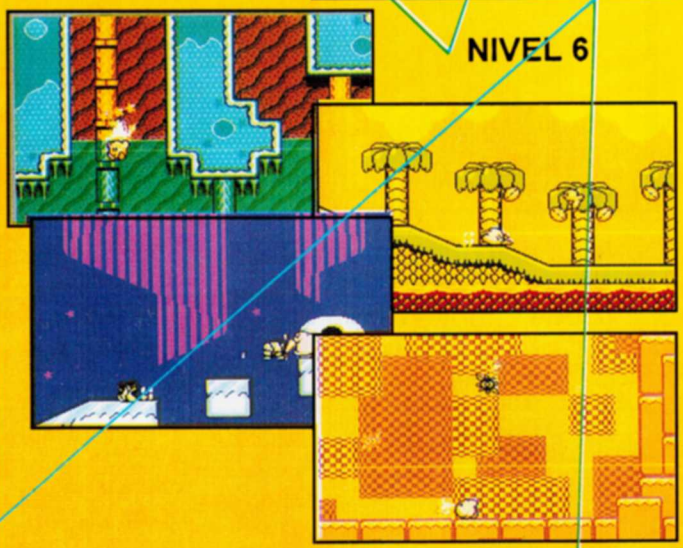
NIVEL 4



NIVEL 5

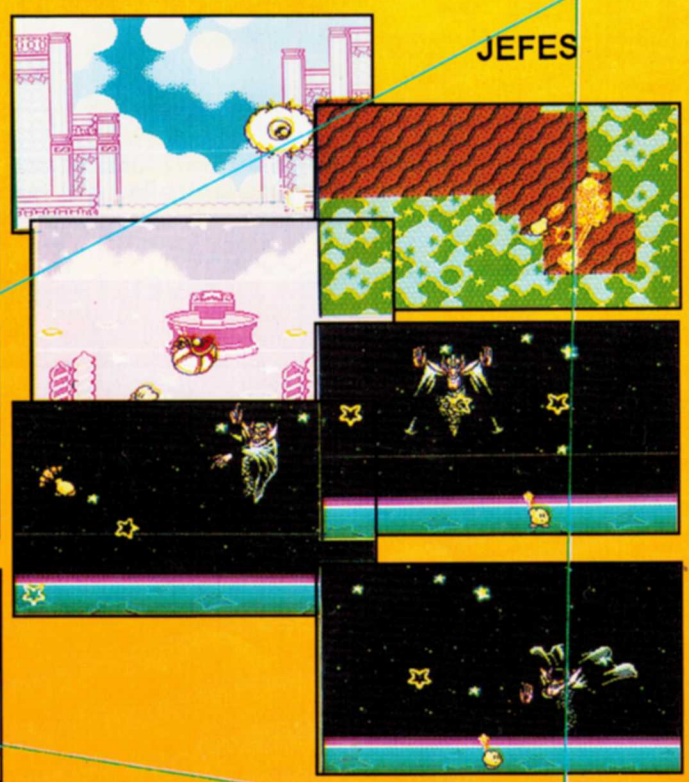


NIVEL 6



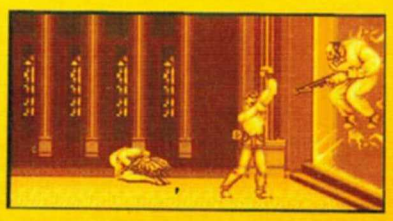
NIVEL 7

JEFES



INFORMACION SUPERNESESARIA

Final Fight 2



Despues de que Cody, Haggar y Guy derrotaron a la organización criminal Mad Gear todo parecía que íba a ser paz y tranquilidad en sus vidas; pero de repente, un nuevo peligro se avecina sobre la vida de estos héroes, ya que Genryusai (maestro de Guy) y su hija Lena fueron secuestrados por un misterioso enemigo; al enterarse de esto, Maki, la otra hija de Genryusai decide pedir la ayuda de Mike Haggar para rescatar a Genryusai y Lena, pero ellos no estan solos ya que también un misterioso hombre de origen Brasileño (amigo de Haggar) llamado Carlos se une a la acción.

Final Fight 2 es un muy buen juego de peleas, ahora, a comparación de la primera parte, 2 jugadores podrán ir juntos en la misión de rescate escogiendo de entre 3 peleadores que son:

Mike Haggar
Altura:2.2 m.
Edad:50 años
Peso:121 kgs.
Mike es un peleador muy fuerte quien además de ser el Alcalde de Metro City también es un gran luchador; cuando se enteró que un luchador Ruso muy famoso habia copiado su golpe "Spinning Clothesline" él decidió cobrarse con la misma moneda copiando su "Spinning Pile Driver".

Maki
Altura:1. 62 m.
Edad:20 años
Peso:53 kgs.
Aunque ella es muy fuerte y rápida, sabía que no iba a poder sola con la misión de rescate así que pide ayuda de Haggar quien es "amigo de la familia", siendo su padre un gran maestro de Artes Marciales desde niña ha entrenado muy duro lo que la hace muy peligrosa.

Carlos
Altura:1.89 m.
Edad:???
Peso:65 kgs.
Carlos es todo un experto en el uso de la espada, el es un gran amigo de Haggar quien al enterarse que volvia a la acción se ofreció a ayudarlo.
Algunos fans de la versión original de Final Fight encontrarán muchos factores parecidos:

Cuando esté en pantalla una caja o un barril no lo destruyas y solo pelearás contra 2 enemigos en el lugar de 3.

Viajando por varios países

En tu camino para rescatar a Genryusai y Lena debes viajar por varios países.

Hong Kong

Tu viaje comienza aquí debes ir aprendiendo a conocer al enemigo que combatirás por todo el camino y sacar ventaja de tus cualidades, como la de Carlos que puede atacar a los enemigos con cuchillo sin arrojárselos (como Cody) o Maki quien rebota en las paredes al saltar como Guy.

Francia

Es una lástima pasar por Francia y no visitar la torre Eiffel; tu batalla te llevará a introducirte a una base militar donde te las verás con un gran enemigo.

Holanda

El país de los molinos de viento es otro punto más en tu itinerario, aquí debes tener cuidado porque ocasionalmente hallarás minas en el suelo (si arrojas a un enemigo contra ellas las desaparecerás).

Inglaterra

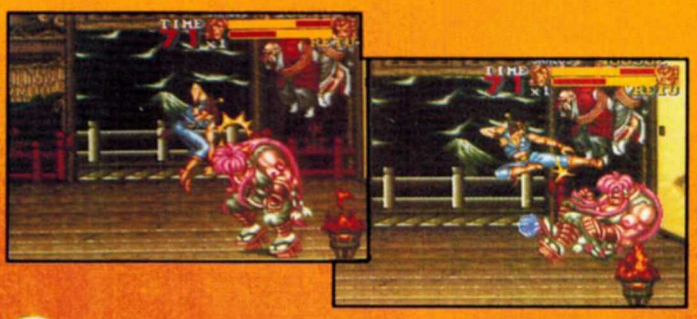
En este país la batalla se desarrolla sobre un tren de circo, aquí debes tener cuidado con los gordos que te electrocutan, el enemigo de esta misión es un payaso pero no creas que solo va a bromear contigo.

Italia
Para pelear cualquier sitio es bueno, tu lucha por el recate te llevará a combatir en góndolas de pasajeros ante la atónita mirada de algunos turistas, el enemigo de este nivel es un conocido de la primera versión de arcadia, el cuál te atacará con granadas.

Japón
¡Al fin has alcanzado tu objetivo! todos los enemigos contra los que luchaste en tu camino están aquí protegiendo a su jefe, el que te espera en la parte alta de esta fortaleza, pero no dejes que la lluvia te detenga ni los truenos te atemoricen, ya estás muy cerca del final (nota. Tú puedes encontrar algunos premios detrás de los matorrales que indica la 2ª foto).

Bonus Round
El juego tiene 2 Bonus Round repartidos a lo largo del juego en el primero debes destrozar un coche (clásico en Capcom) y en el segundo debes destruir el mayor número de barriles pero no debes hacerlo cuando tengan fuego, porque si no...

Cuando saltas hacia un enemigo y presionas Abajo + Y darás un pequeño golpe que sólo aturde al enemigo, pero si presionas nuevamente el botón Y después de que entra el primero le podrás dar 2 golpes al enemigo en un solo salto (NOTA: esto sólo funciona con Carlos y Maki ya que Haggar con cualquiera de sus golpes tira a los enemigos).



INFORMACION SUPERNESESARIA

Arthur es un rey muy justo que al enterarse que el mal había empezado a reinar sobre el mundo comenzó a reunir una gran armada para combatirlo, él necesita de valientes caballeros, arqueros, magos e ingenieros para abrirse paso a través de las líneas enemigas e ir desterrando a todo aquél que siguiera a las fuerzas obscuras; incluso su valentía lo hará internarse aún en la mismísima guarida del mal.

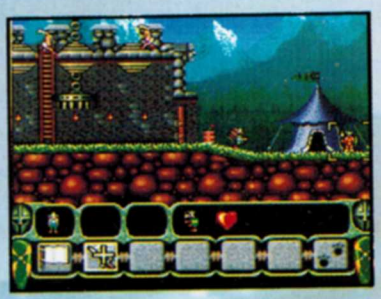
Si tú te hiciste fan de Lemmings, aquí tienes una nueva opción, ya que el modo de este juego es similar a Lemmings, donde todos tus soldados desempeñan diferentes labores, para abrir camino a Arthur que es el único que puede derrotar al rey de la escena o tomar los tesoros finales en "training". Aquí te damos las cualidades de cada personaje y sus funciones.

ARTHUR

El es el personaje principal del juego, sus comandos se reducen a pelear, usar llaves (hasta que las agarre), bandera blanca (si no tienes escapatoria); es más fuerte que los caballeros normales, si es eliminado por el enemigo, tu juego termina; él es indispensable para terminar el nivel pues es el único que puede rendir al rey enemigo.

BARRELMEN

Estos hombres ponen bombas que son capaces de derribar algunas puertas y acabar con obstáculos como las prensas de picos, éstos soldados son muy débiles y son eliminados al primer impacto, pero aleja a tus soldados porque al explotar la dinamita te puede dañar.



ENGINEERS

Estos soldados son básicos para la victoria; ellos pueden hacer catapultas para atacar al enemigo a distancia o destruir edificios, crear tiendas donde veas un poste con bandera verde, derribar cualquier clase de puerta, construir puentes y hacer bases para escalar (el número que aparece debajo de cada comando de los Engineers es la cantidad que necesistas para realizar la acción).

KNIGHTS

Los caballeros son los soldados de batalla, ellos pueden derrotar a casi toda clase de enemigos por su increíble fuerza y resistencia.

MAGOS BLANCOS Y NEGROS

Los magos también son una pieza muy importante en tu camino a la victoria, debes recordar que todas las magias de los magos Negros son para atacar al enemigo (fuego, truenos, stunt, apocalipsis) y los magos Blancos ayudan a tu ejército (energía, shield, strength).

SOLDIER

El soldado carga un gran escudo el cual puedes usar para rebotar ataques enemigos o evitar que ellos sigan avanzando, pero no te confíes, ya que si un enemigo muy fuerte o muchos de ellos lo atacan, será eliminado.

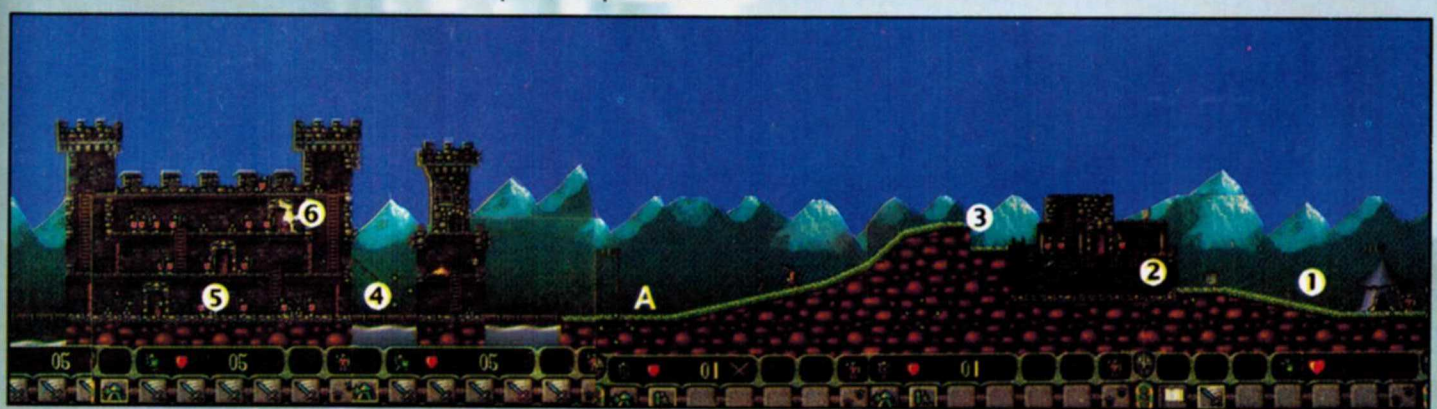
ARCHERS

Estos soldados también son básicos para atacar al enemigo a distancia, debido a que tienen 3 ángulos de tiro con los que puedes atacar a enemigos que estén muy cerca o aquellos que se encuentran muy alto o lejos; su gran problema es que en el combate cuerpo a cuerpo son muy débiles y los eliminan al primer golpe.

En King Arthur's World encontrarás una nueva e interesante opción que es la de jugarlo con el mouse de Nintendo (incluído en Mario Paint); aunque también con el control Pad lo puedes jugar y desarrollar los comandos rápido; el mouse le da un uso más fácil y dinámico al juego, y lo mejor es que con el mouse puedes tener una visión mayor del mismo al avanzar el scroll en cualquier dirección y no sólo en línea recta.

Si tienes alguna duda de cómo se juega King Arthur's World, aquí te damos un ejemplo, en la escena 9.

1.-Al comenzar pon a un soldado a proteger con su escudo este punto.
2.-Saca a los caballeros y espera a que vengan todos los enemigos para eliminarlos.
3.-Una vez que hayas eliminado a los enemigos pon a un engineer para que construya una base aquí, y a los restantes mándalos a poner una tienda en "A".
4.-Una vez que la tienda esté en "A", saca a un equipo de ingenieros y unos caballeros; los ingenieros deben derribar la puerta y en cuanto lo hagan manda a los caballeros a derrotar solamente a los soldados del piso de abajo; después de esto regrésalos a la tienda y...
5.-Saca al Mago Negro y cuando alcance el punto que te marcamos en el mapa, usa "Thunder" y con eso acabarás con los enemigos de los pisos superiores.
6.-Ahora con el camino Libre Arthur podrá ir por el tesoro.

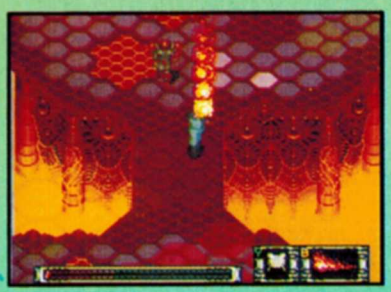


King Arthur's World ofrece un buen reto y requiere un gran uso de estrategia, además de que la música puede ser programada en Dolby Surround en el menú de opciones y si tienes conectada la salida de audios a un equipo compatible Dolby escucharás un estupendo sonido; aunque el uso del mouse hace más ágil el modo del juego aún así cuesta un poco de trabajo acostumbrarse a la forma de usar a tus soldados; otro pequeño detalle es que las misiones son muy largas (te puedes llegar a tardar más de 20 minutos en una) y eso tal vez no les guste a muchos caballeros er... jugadores.

INFORMACION SUPERNESESARIA

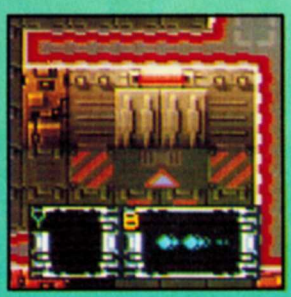
OPERATION LOGIC BOMB

En el futuro, los progresos industriales y científicos han llegado a un grado de avances como pocos se imaginan; en un laboratorio se han recluido los más notables científicos que han estado trabajando en un proyecto sobre desmaterialización y teletransportación, pero cuando estaban dispuestos a experimentar con distancias largas un grupo de Aliens apareció en el laboratorio y secuestró a los científicos tomando total control sobre la base, así que la Organización de Estados decide mandar a un Androide llamado Logan a intentar retomar el control del laboratorio y buscar a los científicos; así es como comienza la operación Logic Bomb.

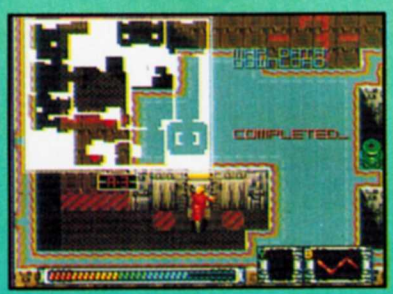


En Operation Logic Bomb tú manejas al Androide llamado Logan, la vista de este juego es de las llamadas "Por arriba" (Top View). El laberinto al que te introduces es como un laberinto que debes explorar; cada piso ha sido controlado por los Aliens mediante alteradores de materia, que tienes que destruir para seguir avanzando. A lo largo de tu camino encontrarás diferentes objetos que te ayudarán a cumplir tu misión.

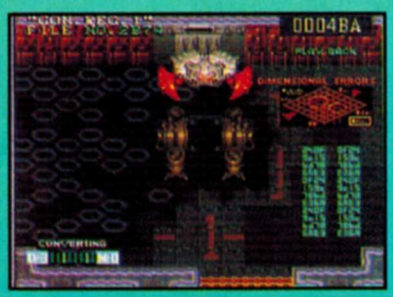
TERMINALES DE COMPUTADORA



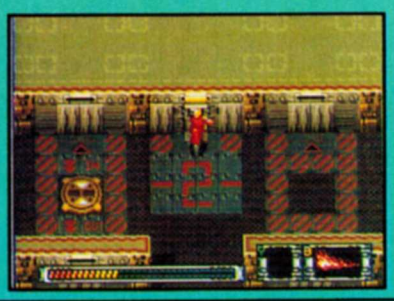
Estas puertas son terminales de la computadora maestra, al tocarlas podrás obtener invaluable información para seguir avanzando.



Mapa: Cuando entras a un nuevo piso no tienes información del nivel; al obtener el mapa hallarás información de la localización de transportadores y terminales de computadoras.



Video Tape: Cuando tocas una terminal de computadora con cámara tendrás acceso a todo lo que hayas grabado, así te podrás enterar de la historia del juego.



Energy: Podrás recuperar tu energía.

TRANSPORTADORES

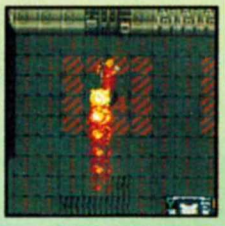
Estos transportadores sirven para cambiar de piso, sólo puedes entrar a ellos cuando las luces están prendidas; para encenderlas debes eliminar a ciertos enemigos.

Cuando entras a un transportador, generalmente no sólo comunican a un solo cuarto, por ejemplo el primero que tomas en el Piso 1 te lleva al Piso 2, pero si vuelves a introducirte al transportador irás al Piso 3 y no de regreso al 1 como se podría suponer. →

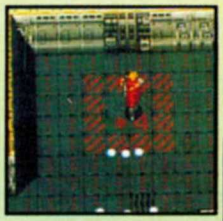
ARMAS

Al empezar el juego tú sólo tienes 2 tipos de armas Shot Gun y 3 Way, pero conforme vayas tomando las cajas que ves en la foto obtendrás nuevas armas que se acumularán a tu arsenal.

Shot gun
(La clásica)

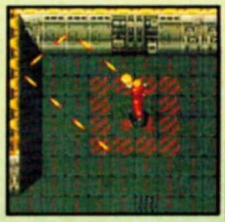


Flame Thrower
(Poco alcance pero mucho poder)

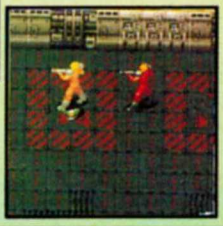


3-Way
(Amplio rango, poco poder)

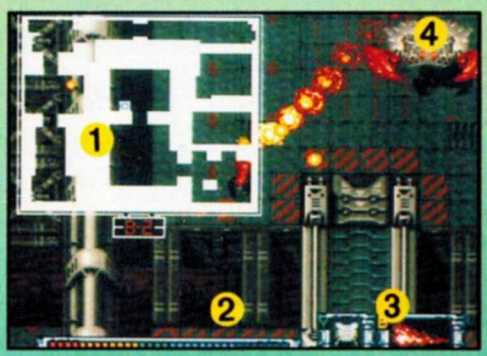
Bomb
(Al explotar causa gran daño al enemigo)



Laser
(Rebota en las paredes)



Twin Hologram
(Al usarlo confundes a tus enemigos)



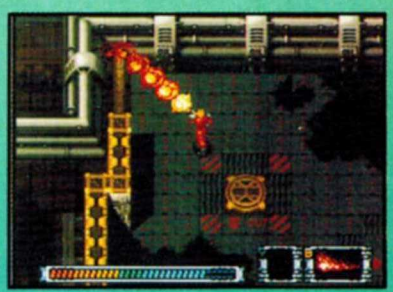
Básicamente la función de Logan es la de limpiar cada uno de los 10 niveles con los que cuenta este juego. De que te acostumbres rápidamente al modo de juego depende de lo rápido que lo termines, así que es importante que conozcas la pantalla.

1.- Mapa: El mapa aparece solamente cuando pones pausa y lo has adquirido de las terminales de computadora, el número de abajo es el piso en el que estás.

2.- Línea de energía: Cuando desaparece la última línea serás convertido en piezas de chatarra.

3.- Armas: Aquí ves las armas que puedes usar, las letras arriba del arma te indican el botón con el que la usas, para cambiar las armas de B presiona A, y las de Y con X; si mantienes presionado el botón L ó R cuando estás disparando, fijas la dirección.

4.- El enemigo.



Para avanzar en los laberintos muchas veces necesitarás el arma adecuada en el lugar indicado para abrirte camino y así poder seguir avanzando, esto también sucede muchas veces con los jefes, los cuales suelen ser más vulnerables a un tipo de arma en especial; tu misión te llevará a explorar lugares inesperados, inclusive te tendrás que adentrar a los dominios de los Aliens si es que quieres rescatar a los científicos, así que ponte alerta y prepárate a enfrentar al jefe de los Aliens.

OPERATION LOGIC BOMB

Es un juego interesante y con un reto un poco arriba de lo normal (sólo tienes 3 continues y una vida por continue), si a ti te gustan los juegos de aventuras, seguramente encontrarás varios elementos familiares en este juego, los gráficos son buenos, pero un poco repetitivos en algunas partes, la música no es muy buena, pero no molesta; en fin, un buen juego si tienes espíritu aventurero.

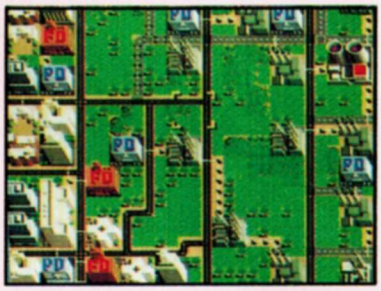
MARIADOS

SIM CITY

Siempre que uno piensa en la ciudad no se imagina que difícil es administrarla, y Maxis en conjunto con Nintendo sacaron un gran juego, el cual ahora nos toca explicar.
Bueno empecemos con los tips; porque si les decimos como construir una gran ciudad no lo encontrarán divertido.

1.- Tienes que planear la forma de tu ciudad, sobre el terreno que escogiste. Te recomendamos que empieces por el centro con tu zona industrial para que no te llenes de contaminación.

← 2.-Trata de que el crecimiento de tus zonas residenciales, comerciales e industriales crezcan en igual proporción (1Residencial, 1Comercial y 1Industrial), pero al principio del juego no te "aloques" y empieza poco a poco.



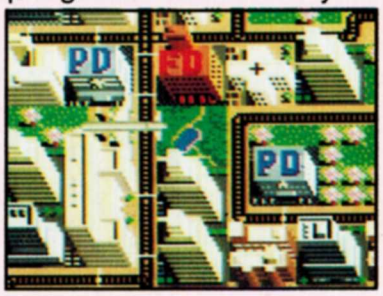
3.-Separa la zona industrial de las comerciales y residenciales, para que no se contamine mucho la ciudad. →

← 4.-El transporte en masa es más efectivo que tener carreteras ya que éste no contamina.

5.-No construyas una area de residencias si no tienes comercios cerca. →

← 6.-Siempre toma en cuenta las estadísticas junto con las opiniones de tu ayudante y si haces un buen trabajo te felicitará.

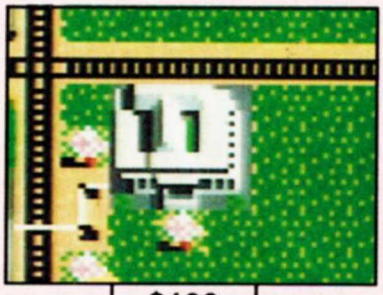
7.-Utiliza los impuestos especiales para que ganes más dinero y te ayuden en la ciudad, por ejemplo: Ferias, casinos, librerías, zoológico, el molino de viento, la expo, la estación de trenes y la fuente (que los veremos más adelante).



8.-Para que las zonas residenciales crezcan más deben estar cerca de parques de diversiones, estadios, zoológicos o bibliotecas. →

← 9.-Las zonas residenciales siempre deben estar comunicadas con las industriales por transporte en masa (tren) o carreteras.

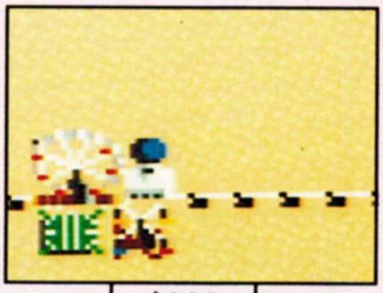
INGRESOS ESPECIALES



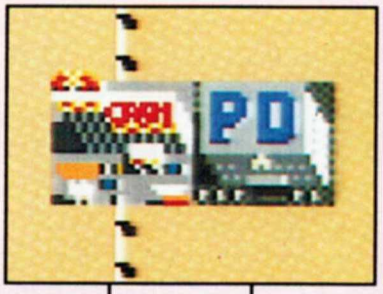
$100

← Biblioteca.- Aparecen al tener 3, 6 ó 9 escuelas; éstas hacen crecer las zonas residenciales y hacen que la gente sea más feliz.

El parque de diversiones te lo dan cuando reúnes 300,400 y 500 kilómetros de carreteras, éstos te ayudan a subir de nivel en las áreas residenciales que se encuentran cerca. →



$200



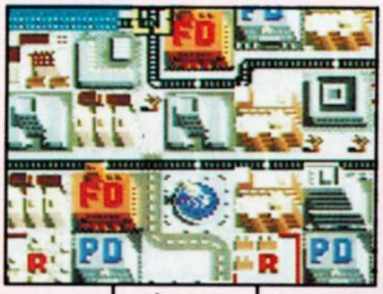
$300

← Los Casinos se obtienen igual que el parque de diversiones, pero a diferencia de éstos incrementa el índice de criminalidad, por lo cual te recomendamos que pongas una estación de policía.

La Expo la adquieres cuando tienes una población de 50,000 habitantes y un aeropuerto. Te ayuda en la industria, a subir los niveles máximos. →

$100

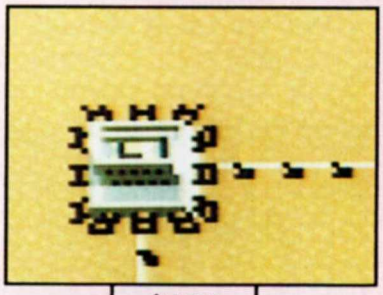
El Molino es de regalo de tu ciudad hermana, te lo dan cuando desarrollas más de 150 zonas residenciales. ($100)



$100

La Estación de Trenes aparece cuando construyes 50 y 200 kilómetros de vías para el tren. →

← La Fuente aparece a los 50 años de tu ciudad.



$100

$20,000

Los Zoológicos aparecerán después de construir el primer y tercer estadio. →

← Por último diremos la función del Banco, sirve de ayuda cuando no tienes dinero y sólo puedes utilizar el dinero cada 21 años aproximadamente.

$100

Esperamos que les sirva mucho esta guía para crear una gran ciudad.

INFORMACION CLASIFICADA

DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER

■ Del Agente #612

Vidas Ilimitadas

Aquí hay un forma de obtener las vidas que quieras en este difícil juego, para hacerlo, primero debes terminar la escena de Spider Man para que así puedas escoger la misión de Gambit, vete lo más rápido que puedas hasta llegar al lugar que indica la foto, ahí sube a la base más alta y brinca de modo que te salgas de la pantalla, si lo haces bien, verás que en tu marcador se acumulan más de 20 estrellas, síguelo haciendo hasta que aparezca la gran sierra y te elimine, entonces vuelve a repetirlo hasta que tengas el número de vidas que quieras.

■ Del Agente #409

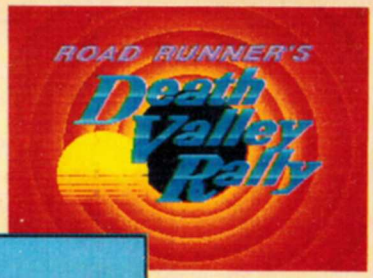
Código de Invisibilidad

Muchas batallas de este juego pueden ser aún muy difíciles para los jugadores más experimentados, pero con este código no habrá batalla que no termines; una vez que hayas escogido tu contrato y tu mecha espera a que aterrices en el lugar indicado, una vez que haya pasado esto presiona el botón Start para poner Pausa, entonces con la pausa puesta introduce el siguiente código: A,L,L,Y,A,L,L,Y, A,L,L,Y y Start en el control 1, si lo hiciste correctamente verás aparecer en la pantalla la palabra "invisible" (invencible), pero ten cuidado, ya que esto sólo sirve para un round.

■ Del Agente #019

75 Vidas

Con éste código podrás empezar este enredado juego con 75 vidas en reserva en lugar de las 2 con las que siempre empiezas, para hacerlo presiona y mantén en el Control 1, Izquierda en tu control y los botones Y, R y Select, ya que los tengas así, presiona y mantén Start junto con los otros botones hasta que comience el juego, si lo hiciste correctamente verás 75 vidas en tu marcador.



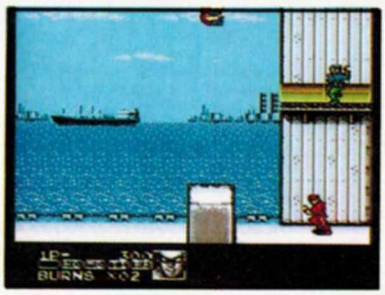
CONTRA FORCE (NES)

Aquí hay un pequeño detalle del juego, del cual tú puedes sacar provecho; cuando saltes, deja presionado el botón A y entonces pon pausa con Start sin dejar de presionar A, vuelve a presionar Start para quitar la pausa y continúa presionando Start, entonces verás que tu personaje vuelve a saltar en el aire, esto lo podrás realizar las veces que quieras hasta alcanzar la altura que desees pero no puedes salirte de la pantalla.

TIPS

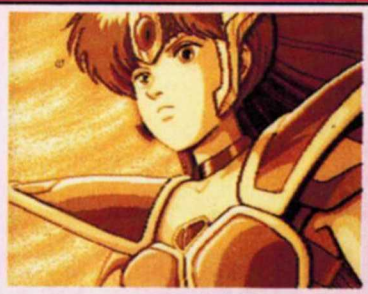
SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México. D. F.



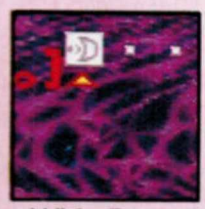
VALIS IV (SNES)

Cuando continúas pierdes tus Items, marcador y línea de energía, pero con éste método podrás obtener un Item de regalo (Bueno, algo es algo), para hacerlo, al aparecer la opción de continue presiona los botones dependiendo el Item que quieras.



Energía
L+Abajo+Start

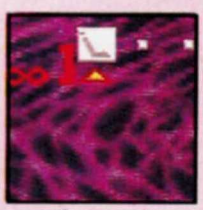
Armadura
R+Abajo+Start



Wide Beam
B+Abajo+Start

Dragon
Y+Abajo+Start

3-Way
A+Abajo+Start

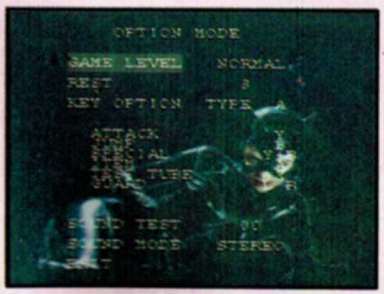


Ground
X+Abajo+Start

JOEL GONZALEZ MENDEZ

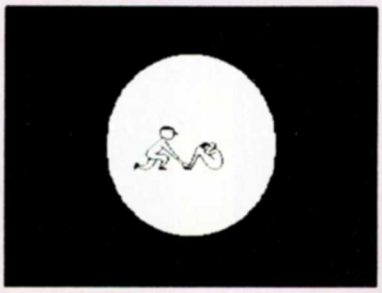
BATMAN RETURNS (SNES)

Con este sencillo código podrás obtener 9 continues: entra a la pantalla de opciones y realiza la siguiente secuencia en el control 2: Arriba, X, Izquierda, Y, Abajo, B, Derecha, A, Arriba, X. Así al perder todas tus vidas cuando continúes verás el número 9 junto a la palabra continue (Nota: El truco de 9 vidas del número pasado y éste pueden ser combinados: primero entra a la pantalla de opciones y realiza primero una de las claves, salte, vuelve a entrar a la pantalla y realiza la otra clave).



MARIO PAINT (SNES)

Aquí te mostramos dos descubrimientos de este juego, para hacerlo necesitas tener conectado un control Pad en la 2a. entrada.
En la presentación



1.-Si presionas A, B y Start en el control 2 el juego empezará como si lo hubieras hecho desde el mouse.

2.-Pero si presionas A, B y Select aparecerá en la pantalla la palabra "Wait" (espera).

3.-Entonces aparecerá en pantalla lo que tienes de archivo y automaticamente se activará la animación, la música y aparecerán unas líneas blancas, la única forma de salir de esta pantalla es resetear el SNES.

Víctor Fernando Maldonado G.

BRAWL BROTHERS (SNES)

En este juego te ves encerrado en 2 "laberintos" en la escena 1-2 y en la 3-2, pero aquí te damos la ruta más corta para salir de ellos y pelear con el menor número de enemigos:

ESCENA 1-2
Las Alcantarillas
En la primera alcantarilla ("A") avanza hasta que veas la primera puerta, entra por ahí y llegarás a la alcantarilla "C".

En la alcantarilla "C", avanza y entra en la segunda puerta y llegarás a la "D", en esa no te metas, avanza todo hasta el final y ahí está la salida.

ESCENA 3-2
Cuando llegues al primer elevador, escoge primero irte hacia abajo, después hacia arriba 2 veces para llegar a la punta del edificio, ahí toma 2 veces el elevador hacia abajo y rápidamente encontrarás la salida hacia el jefe de este nivel.

GOAL TWO! (NES)

Aquí te damos algunos passwords de finales de este emocionante juego, así podrás llevar al campeonato mundial a varios equipos (incluyendo México, claro está).

Alemania vs. Venezuela		Uruguay vs. Austria		Irlanda vs. Bélgica		U.S.A. vs. Polonia	
XHW75D	GPZ48K	4FMV36	N3KLK7	636G2N	5ZPCWK	54D31L	15PMK7
M133BQ	HFJX5B	L1PD22	JZJWLB	3GLD63	KHJVBB	62BFW!	BK35LB

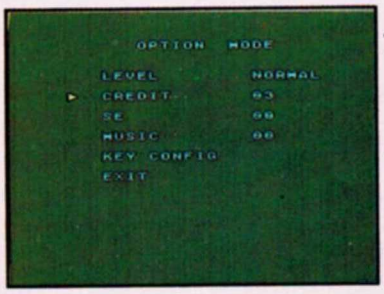
México vs. Colombia		Argentina vs. Escocia		Italia vs. Argentina		Colombia vs. Austria	
471JXP	M7K2L6	WK82JL	X1NG4P	VK1PMV	P2N33M	2KV782	F8GM36
BKFB8W	4Z345B	CBLB69	Q93XLB	NFWLB!	1F3TSB	FLCXKB	P?JV5B

Austria vs. Canadá		Brasil vs. Dinamarca		Francia vs. Dinamarca		Bélgica vs. España	
8GL6X8	N4WBG2	W4M8D6	LJW2NK	1M36K1	CKFX2D	2GJ8CB	LHN676
W5J83G	HFJX5B	V75VCF	V3345B	G5PBNG	PKJDLB	253MK1	Q73ZLB

"X GALLAGHER'S Z"

STREET COMBAT (SNES)

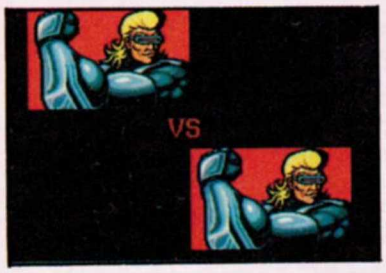
Si no puedes terminar este juego o quieres conocer algunos detalles nuevos aquí te damos algunos trucos.



Si te parecen insuficientes los créditos que tienes para terminar este juego (6 en EASY, 5 en NORMAL y 3 en HARD y super) Tú puedes obtener la "mísera" cantidad de 50 créditos en cualquier nivel, para lograrlo haz lo siguiente:

← Al principio, entra a la pantalla de opciones y pon el cursor en la línea de "credit", entonces presiona el botón de Select 10 veces y tu número de continues se irá a 50.

Ya con esta cantidad de continues no tendrás pretexto para acabarlo,aún en los niveles difíciles. →



← Cuando estás en modo de "2 Players" normalmente los 2 jugadores no pueden escoger al mismo personaje, pero con este sencillo método es posible: cuando selecciones al mismo personaje en la pantalla de selección sólo presiona L, R, y Start en el control 1 y así los 2 jugadores tendrán al mismo personaje.

Steven

Tyrone

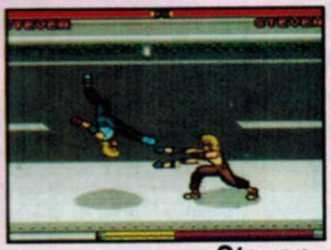
Dozo

G.I. Jim

Helmut

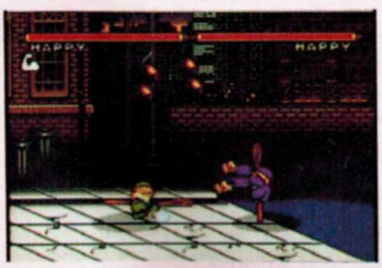
Lita

C.J.


Steven

← Aquí hay otro truco en mode de 2 players; para entrar a un menú secreto donde puedes modificar las capacidades de cada peleador, lo único que debes hacer es mover el cursor a la opción de 2 players y presionar L, R y Start.

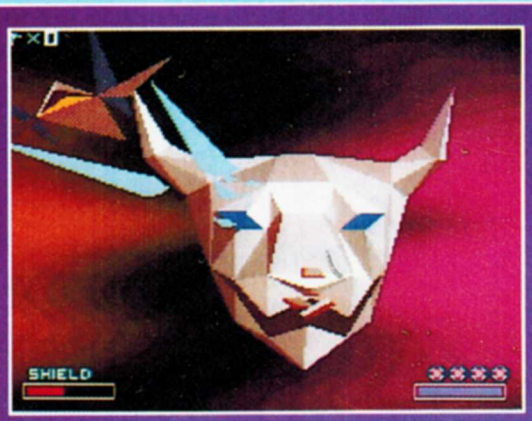
Al entrar a la pantalla verás varias opciones a cambiar como nivel, personaje y velocidad de golpes, defensa, etc. así podrás escoger una pelea entre los personajes controlados por la computadora y con Select escoges el fondo. →



← En este modo también podrás escoger a Happy (el maestro de Steven) para pelear con él. (el único modo de cambiar los datos de velocidad es poner el DO en computer).

Los GRANDES

SUPER NES



STAR FOX

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

BUBSY

STREET FIGHTER II

FATAL FURY

TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE-

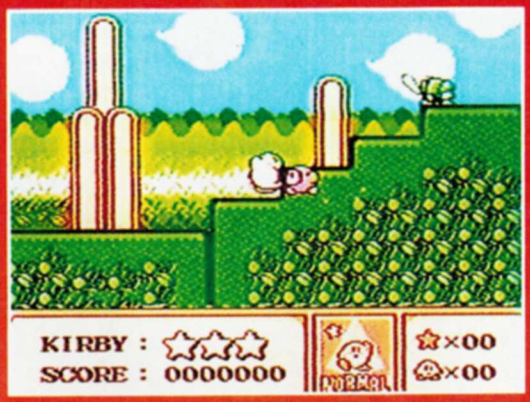
SUPER TURRICAN

MAGICAL QUEST

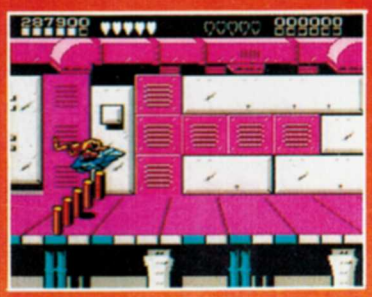
TAZMANIA

ALIEN 3

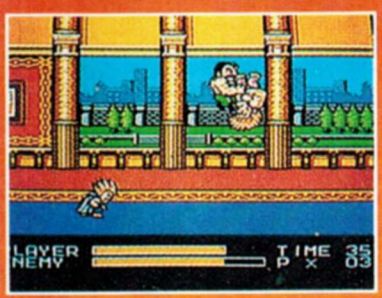
FAVORITOS



KIRBY´S ADVENTURE



BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON



MIGHTY FINAL FIGHT

DUCK TALES 2

BATMAN RETURNS

MEGA MAN 5

GOAL! 2

THE JETSONS

TINY TOONS -CARTOON WORKSHOP-

BARTMAN MEETS RADIOACTIVEMAN

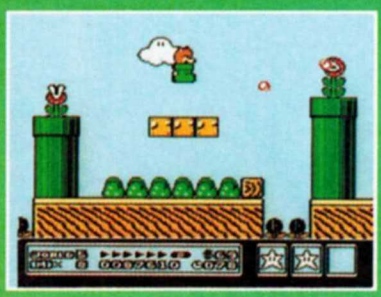
UNO
DOS
TRES
4
5
6
7
8
9
10

de Nintendo®

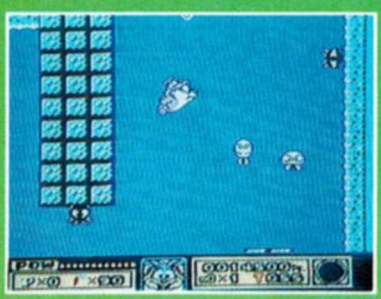
RECOMENDADOS POR ITOCHU

CLASICOS

MEGA MAN 4



SUPER MARIO BROS. 3



TINY TOONS

BATTLETOADS

T. M. N. T. III

NINJA GAIDEN III

TETRIS

BART VS. THE WORLD

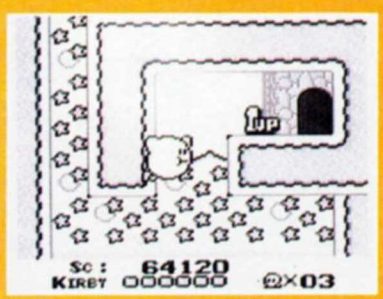
DR. MARIO

GOAL!

GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2

LOONEY TUNES



KIRBY´S DREAM LAND

TINY TOONS -BABS BIG BREAK-

ADVENTURE ISLAND II

DARKWING DUCK

SPEEDY GONZALES

TOP RANK TENNIS

THE FLINTSTONES

LITTLE MERMAID

UNO	DOS	TRES
		4
		5
		6
		7
		8
		9
		10

ESTE MES

COOL WORLD (NES)

Como siempre, OCEAN nos presenta un cartucho basado en una película, Cool World; en este juego entras a un extraño mundo poblado por caricaturas, las que tienen planeado invadir el mundo real, sólo tú eres capaz de impedir que estos seres lleven a cabo su diabólico plan y déjanos decirte que estas caricaturas no tienen buenas intenciones.

OCEAN

SUPER HIGH IMPACT (SNES)

Este mes podrás ver un juego de fútbol americano como no habías visto antes, con gráficos digitalizados en los jugadores y los displays que le dan gran realismo, también una gran variedad de jugadas defensivas y ofensivas a escoger con un modo de juego fácil de dominar.

Tu objetivo es llevar a uno de los muchos equipos a luchar por el campeonato mundial en rondas eliminatorias contra los demás equipos con-

trolados por la computadora, o simplemente escoger el modo de 2 players y competir contra un

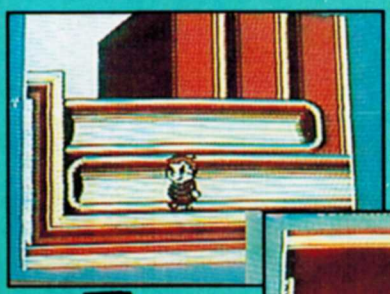
amigo.

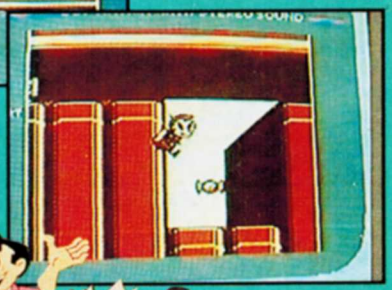
Así es que si tú eres un fan serio de los juegos de deportes no debes dejar de conocer Super High Impact este mes.

ACCLAIM

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT (GB)

Es un juego basado en las series de animación de la familia Addams, aquí debes ayudar a Pugsley a encontrar una serie de tesoros que su hermana Wednesday ha escondido en toda la mansión ¿y qué mejor aventura que explorar la mansión de los Addams?.

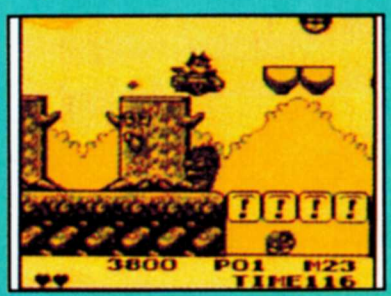




OCEAN

FELIX THE CAT (GB)

Si tú disfrutaste de este título en el NES, es hora de llevártelo a donde quieras en tu Game Boy, ésta es una fiel adaptación de la versión de NES a Game Boy, ya que incluye todo lo mejor: gráficos, sonidos, movilidad y factor de diversión, en pocas palabras éste es un juego que si tú tienes Game Boy no puedes dejarlo pasar.



HUDSON

LLEGALE A:

BUSTER BROS. (GB)

Prepárate a conocer las más interesantes ciudades del mundo, pero no en un viaje de placer sino de rescate, en Buster Bros. debes liberar a las más importantes ciudades a nivel mundial de una invasión de burbujas, para hacerlo debes reventarlas pero cuidado, ya que cada que revientas una ésta se transforma en una más pequeña, un buen título clásico de arcadia en tu Game Boy.

HUDSON

JURASSIC PARK (NES)

¿Adivinen qué? OCEAN nos prepara otro juego para NES basado en la película del mismo nombre próxima a estrenarse; entra al fascinante mundo de los dinosaurios con este interesante juego.

OCEAN

GOOF TROOP (SNES)

CAPCOM continuando con su tradición de sacar grandes cartuchos para SNES ahora nos ofrece este título de aventura; como buenos vecinos, Goofy y Max deben ir a rescatar a Pete y PJ que han sido secuestrados por unos piratas mientras se encontraban pescando en el Pacífico Sur, el modo de juego es un poco parecido a la serie de Lolo, ya que los jugadores deben mover piezas y derrotar enemigos en vista "por arriba", y donde para avanzar necesitas mover piezas, un gran juego de aventuras para 1 ó 2 jugadores simultáneos.

CAPCOM

FINAL FIGHT 2 (SNES)

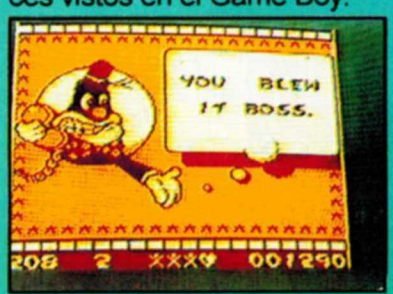
Final Fight sin duda fue el iniciador de un estilo de juegos de pelea; ahora CAPCOM brinda en exclusiva a los jugadores de SNES Final Fight 2; esta ocasión vuelve Haggar acompañado de 2 nuevos amigos: Carlos, un brasileño maestro en el uso de la espada y

Maki, una joven japonesa experta en artes marciales, ellos deben luchar contra la organización criminal Mad Gear, ahora 2 jugadores simultáneos podrán unir sus fuerzas para luchar contra todos los enemigos que hallarás en tu camino en varios países, un seguro hit de CAPCOM para esta temporada.

CAPCOM

COOL WORLD (GB)

Y para no fallarle a su costumbre OCEAN lanza la adaptación al Game Boy de su juego Cool World, la trama es la misma, sólo que esta vez no necesitas estar en tu casa para intentar salvar al mundo normal; éste juego presenta interesantes efectos pocas veces vistos en el Game Boy.



OCEAN

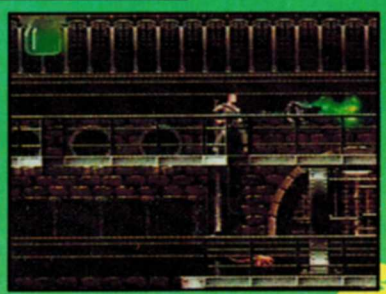
ITOCHU

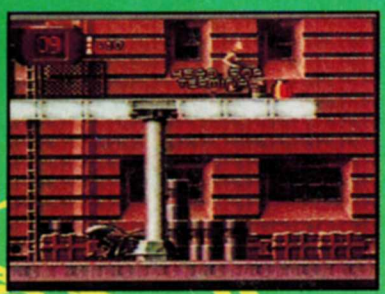
INFORMACION SUPERNESESARIA

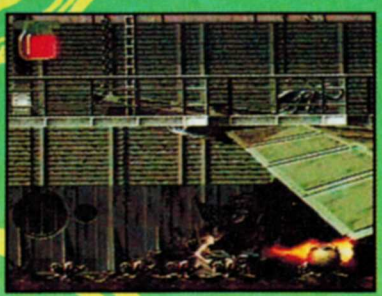
ALIEN 3™

Después de que la teniente Ripley destruyó a los Aliens y se preparaba para el largo camino de regreso a casa, un mal funcionamiento en su nave hace que caiga en un planeta usado como prisión llamado Fiorina 161, a dónde sólo son enviados los más peligrosos maleantes; pero este no es el mayor problema de Ripley, ya que sus antiguos enemigos han vuelto... sí, nos referimos a los Aliens.

Como es su costumbre, Acclaim ahora nos brinda la versión de Super NES del juego Alien 3, después de haber lanzado ya previas versiones para el NES y Game Boy, la temática es parecida a la versión de NES en la que Ripley, con ayuda de un gran arsenal de armas debe ir limpiando el planeta de la invasión de Aliens y buscar a los prisioneros que han sido tomados por ellos para evitar que sean incubados.



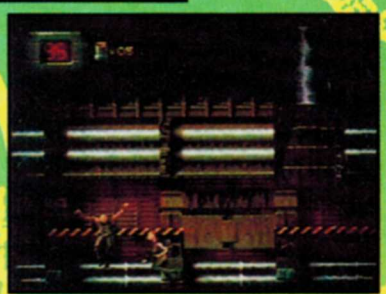


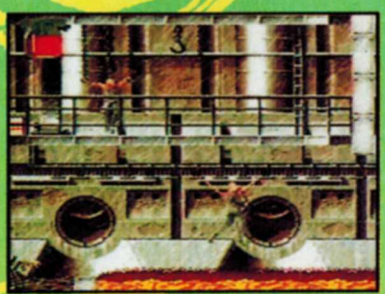


Este juego basado en la película del mismo nombre no quiere decir que siga fielmente el guión, ya que los programadores de Acclaim "modificaron" un poco la historia para darle más interés al juego (a excepción del mismo "trágico final") un ejemplo de ellos es que en lugar de luchar contra un solo Alien, en el juego tendrás que hacerlo con varios Aliens aparecen por todos lados.

El juego se dividide en 10 secciones que podrás escoger (bueno, así es en el prototipo, esperemos que no cambie en la versión final).

Como ya te habíamos dicho, la meta de cada misión es buscar a todos los prisioneros del nivel para rescatarlos y hacer comer plomo a cuanto Alien se cruce en tu camino; para hacer esto cuentas con algunas armas que encontrarás en el mismo y que son:

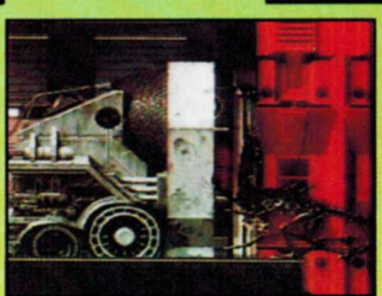




Pulse Rifle
La clásica ametralladora.

Flame Thrower
Lanzallamas.

Grenade Launcher
Rebotan hasta hacer contacto.



Este juego contiene un buen grado de dificultad y acción, pero si tú odias los juegos en los que tienes que estar averiguando el camino en una gran cantidad de cuartos, tal vez no encuentres atractivo ya que éste es de esa categoría, pero si al contrario, a ti te gustan estos juegos Alien 3 te dará muchas horas de búsqueda y emoción.

GAME VISTAZO A: RAGING FIGHTER

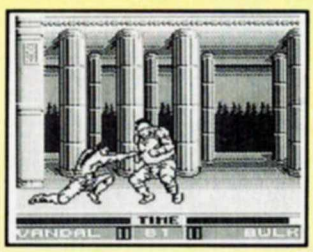
Raging Fighter es un nuevo juego de Konami para Game Boy, en él tú puedes escoger entre 7 diferentes personajes que son todos magníficos peleadores y su trabajo es el de proteger a la gente del planeta Alfa, pero esta vez han decidido probar quien es el más fuerte de todos y organizan un torneo, escoge a cualquiera de los personajes y llévalo a conquistar el título. Raging Fighter es la respuesta para todos aquéllos que pedían un juego de pelea para el Game Boy por parte de Konami; cada uno de los personajes tiene diferentes ventajas y desventajas, ahora te vamos a hablar de ellos uno por uno.

TAO

Un peleador muy rápido y hábil pero no muy fuerte, sus golpes con las piernas son rápidos y de gran alcance por lo que es muy fácil sorprender a los enemigos.

VANDAL

Aunque es un poco más lento que Tao, Vandal también ataca a distancia a sus enemigos, el tiene una "fuerza media", por lo cual es un peleador muy bien balanceado.

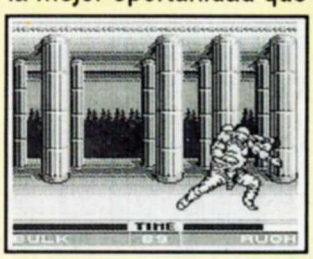


ASKA

El es más fuerte que Tao y Vandal, también es más lento, una buena técnica de combate de Aska es la de "esperar" a que tus enemigos caigan cerca de tus dominios para atacarlos.

BULK

¡Y claro! No podía faltar el clásico peleador fuerte pero lento, la mejor oportunidad que tiene Bulk de triunfar es estar siempre cerca del oponente para hacerle sentir el poder de su "Super Throw".

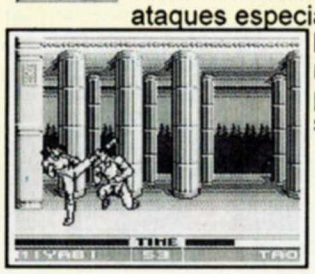


SHADES

Cuando 2 jugadores compiten en modo versus, una pelea entre Ruoh y Shades puede ser de lo más pareja, al igual que Ruoh sus golpes son sus movimientos más peligrosos, así que ésto último debes tenerlo en mente.

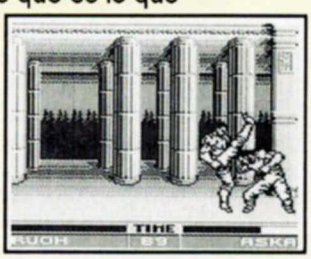
MIYABI

Todo lo contrario a Bulk, ella es muy rápida, pero la más débil del torneo, pero no por esto te debes fiar, ya que ella tiene una serie de ataques especiales que la hacen muy peligrosa.



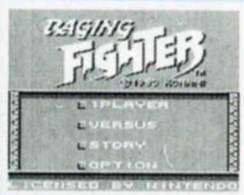
RUOH

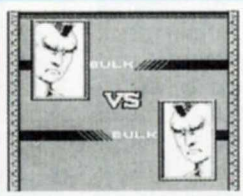
Sin lugar a dudas, este peleador y Shades son los más equilibrados del torneo, sus golpes son muy fuertes, siempre debes estar preparado para un contrataque que es lo que mejor hace Ruoh (un golpe se marca más rápido que una patada).

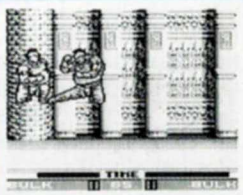


Aunque Konami no está del todo metido en este clase de juegos, Raging Fighter demuestra que esta compañía es multifacética, tal vez la movilidad de los personajes no sea excelente pero no impide disfrutar del juego; cuando 2 jugadores se unen a través del Video Link se da una buena competencia.

He aquí un modo de que tú y la computadora puedan tener al mismo personaje: cuando aparezca la pantalla con el título del juego, pon el cursor en "1 player" y haz la clásica secuencia de Konami: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B,A. (se escuchará un sonido si lo hiciste bien); ahora la computadora aceptará cuando escojas al mismo personaje para pelear contra él.





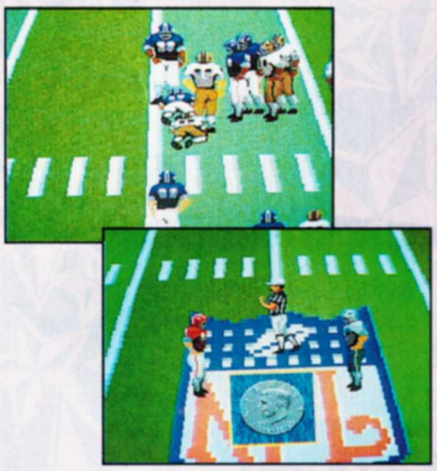


La bola de cristal

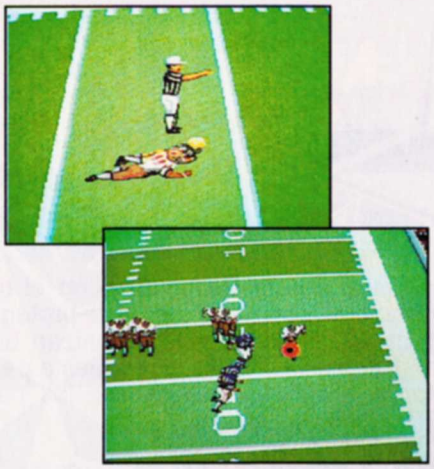
LO NUEVO

Konami, una de la compañías más populares entre los videojugadores prepara algunos títulos para todo tipo de gustos para este segundo semestre del '93, aquí te damos un pequeño avance previo al CES.

NFL FOOTBALL



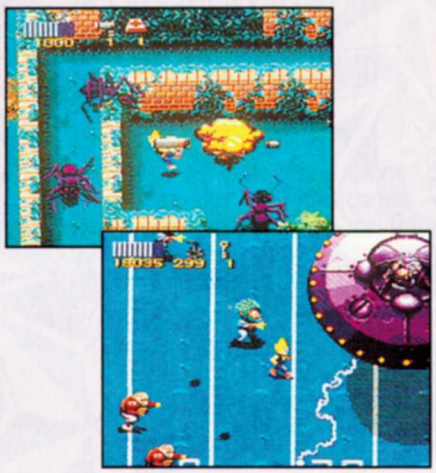
De todos los juegos de fútbol americano que conozcas, seguramente NFL será uno de los más "impactantes y diferentes" en lo que al modo de juego y su desarrollo se refiere; aunque muchos juegos de otras compañías usan la rotación y escala, Konami nuevamente marca la pauta para dar más usos a esta ventaja, ya que la imagen puede rotar y hacer Zoom (acercamientos) de las jugadas que te encuentres realizando, y esto es muy impresionante a la hora de jugarse (como siempre es muy difícil que te des cuenta de estos efectos, sólo viendo fotos, pero cuando lo conozcas en vivo...), otras de las opciones de este juego son: que puedes escoger a cualquiera de los 28 equipos de la NFL, la graficación de los



frames de los jugadores han sido digitalizados de movimientos humanos reales, variedad de climas donde jugar y voces digitalizadas de comentaristas (y esto no es todo lo que tiene este gran juego) un juego digno de tomarse en cuenta.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Aunque quizá el nombre de este juego dé la pauta a pensar que éste es un juego de terror (los Zombies se Comen a Mis Vecinos) no lo es; cuando todo parecía seguir tranquilo y sin problemas en tu vecindario (que aburrido ¿no?) un grupo de Zombies hambrientos comienzan a aterrorizar a tus vecinos, así que como buen chico y siendo el único capaz de hacerlo te decides a salvar a tus vecinos luchando contra los zombies con poderosas armas que van desde latas de refresco explosivas, hasta sofisticados lanzamisiles siendo tu misión (además de salvará tus vecinos) buscar al causante de todo este desorden un diabólico científico loco conocido como el "Dr. Tongue".



Aunque este juego no fue programado por Konami no desmerece, ya que su desarrollo corrió por cuenta de un gigante en lo que a juegos de computadora se refiere (Lucas Arts), sin duda un gran juego de acción y aventura.

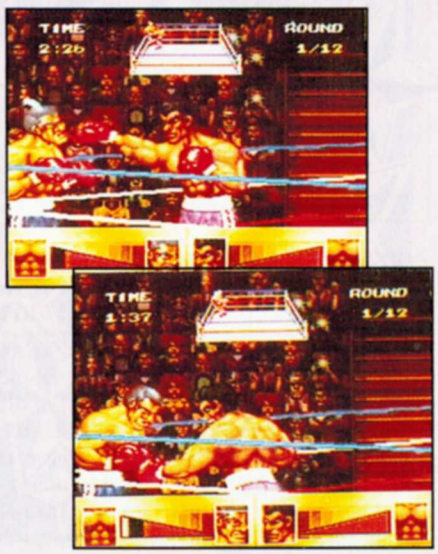
Entre otros títulos prometidos por Konami para este segundo semestre del '93 se encuentran Sunset Riders para SNES, el que es un clásico juego de Arcadia muy en el estilo Contra pero desarrollado en el viejo Oeste; también preparan un nuevo título de las Tortugas Ninja: "Teenage Mutant Ninja Turtles: Tournament Fighters" para NES y SNES, en este juego tu deberás llevar a 1 de las 4 tortugas ninjas a luchar contra las demás y contra sus enemigos mano a mano para comprobar quien es la mejor, en un modo de juego similar a Street Fighter II.

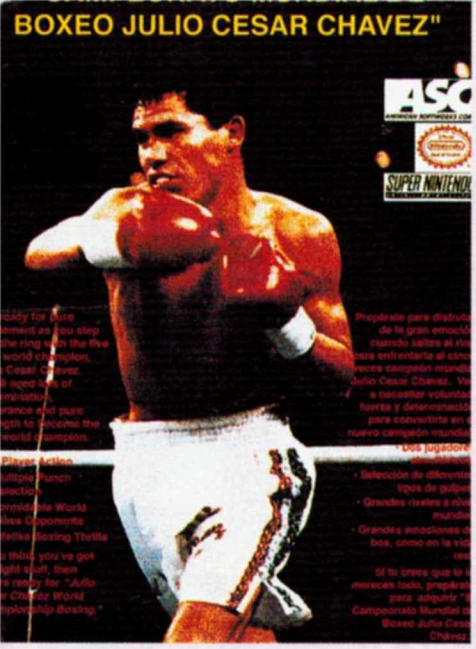
ASC AL MERCADO LATINO

Cada vez más compañías se interesan en el mercado latino, como es el caso de ASC, ellos se preparan a lanzar 3 juegos en exclusiva para Latinoamérica por medio de Itochu (esto significa que los piratas no podrán vender estos títulos).

"CAMPEONATO MUNDIAL DE BOXEO JULIO CESAR CHAVEZ"

El cinco veces campeón mundial libra por libra (¿o es gramo por gramo?, qué importa, de todos modos es el mejor) ahora se prepara a protagonizar un videojuego en el





que él es el rival a vencer; aquí tú podrás escoger a diferentes peleadores y luchar para escalar el ranking mundial y tener derecho a luchar con el campeón "J. C. Chávez", la vista del juego es de lado, aquí además de luchar por el campeonato también tiene modo de versus para dos peleadores.

Otros títulos que serán lanzados son "Fútbol explosivo", este juego tiene muchas opciones como un rápido modo de juego, 64 equipos a escoger (muchos ¿no?), diferentes formaciones y cambios climatológicos, además de que la cancha cambia su perspectiva dependiendo hacia dónde se dirijan los jugadores, otro título que también se prepara a introducir "Espada de fuego" el cuál es un a conversión de su ya clásico "Skulljagger".

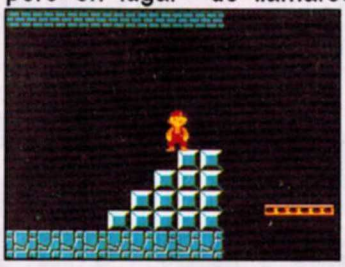
Fútbol Explosivo

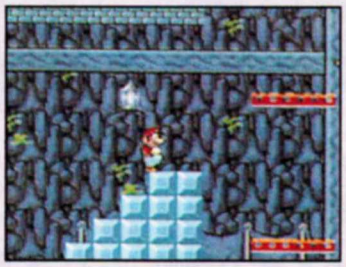
Si analizas concienzudamente esta información verás que es muy importante, ya que ésta es la primer compañía que se preocupa en ofrecer algo para el mercado latino.

SUPER MARIO ALL STARS

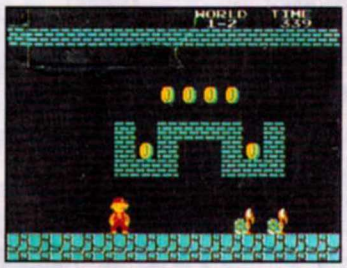
¿Recuerdas que en el pasado número en la Bola de Cristal te hablamos de la posible introducción de un cartucho con los cuatro títulos de Mario del NES en uno sólo para el SNES?, pues esta noticia acaba de ser confirmada por parte de Nintendo pero en lugar de llamarse "The Super Mario Collection" (ver el número pasado para más detalles) su nombre será: "Super Mario All Stars". Este juego tendrá 16 megas de memoria (¡imagínate!, si mario 1 tiene ¼ de mega, el 2 tiene 2 megas, el 3 tiene 3 megas y el 2 japones ¼ de mega, juntos dan 5½ megas y que en su tiempo fueron muy buenos cada uno, ahora viene con 16 megas, la cantidad de detalles, jugadas y sorpresas nuevas que nos esperan), además de que en un archivo podrás guardar tus avances en cada juego.

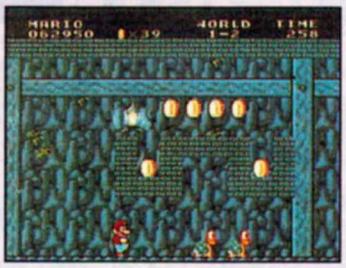
Sin duda este cartucho es la respuesta a muchas personas que pedían una aventura más del gran Mario, pues Nintendo no sólo se conformó con una aventura, sino que ofrece 4 grandes aventuras clásicas, o si tú no conoces alguno de estos juegos (que sería muy raro) está próxima tu oportunidad de concerlos o recordar estos títulos que ya hicieron historia y que están a punto de hacerla de nueva cuenta. Nintendo espera lanzar este título para finales de Agosto, así que tienes tiempo para ahorrar porque no te lo debes de perder.



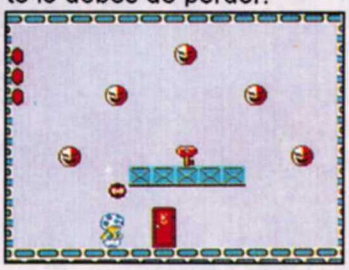


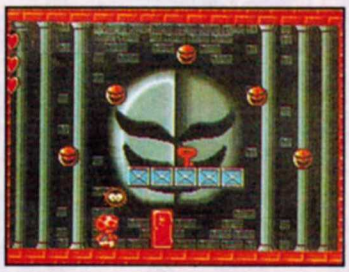
Super Mario Bros.





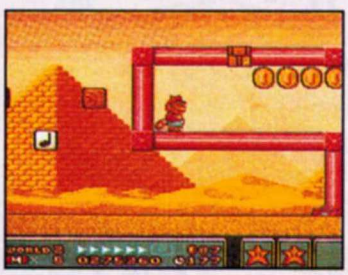
Super Mario Bros. 2 Japón

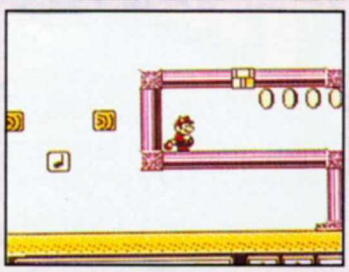




Super Mario Bros. 2 U.S.A.

Espada de Fuego





Super Mario Bros. 3

RESET

En nuestro siguiente número de Club Nintendo, nuestro reporte del CES de Chicago para enterarte del futuro en videojuegos con títulos como:

STREET FIGHTER II TURBO

BEAUTY AND THE BEAST

MORTAL KOMBAT

SNES Y GB

ART OF FIGHTING

UNDERCOVER COPS

SUNSET RIDERS

BUGS BUNNY -RABBIT RAMPAGE-

WORLD HEROES

CLAY FIGHTER

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

Y todos los nuevos productos de Nintendo como: Super Mario All Stars, FX Trax, Mario & Wario, Stanley Cup, Battle Clash II, Yoshi´s Safari, Wario Land, Kirby´s Pinball Land, Tetris 2 y el Nuevo NES.

SUPER MARIO ALL-STARS

FX TRAX

Estará completísimo ¡Ah! También tendremos muchos S.O.S. y respuestas a Mariados.

EDITORIAL

Las preguntas más frecuentes los últimos 2 meses es si Club Nintendo tiene alguna relación con las revistas españolas que han llegado a México, que cuál es nuestra opinión de ellas, que si nos superaremos ahora que las vemos en nuestro país, etc.

La verdad es que no pensamos superarnos porque llegaron estas revistas a México... queremos superarnos por el apoyo que nos han dado nuestros lectores y por todas sus palabras de aliento. La verdad desconocemos qué tan buenas sean estas revistas en su país, probablemente sean muy seguidas por sus lectores, pero nosotros, en Club Nintendo, estamos muy orgullosos de hacer una revista especialmente para México, en un lenguaje para México, con los juegos que llegan a México y para las preferencias de los mexicanos.

Agradecemos a todos los lectores que nos han hecho patente su apoyo y queremos decirles que es recíproco, porque nosotros seguiremos poniendo todo nuestro esfuerzo y utilizando todos los recursos posibles para seguir ofreciéndole a nuestros lectores la revista de videojuegos mexicana que esperan ver mes a mes... y por cierto, ahora que viene septiembre... ¡Viva México!

SUMARIO

POSTER DE
RAGING FIGHTER

DR. MARIO → → → → → → → → → → 3
NUESTRA PORTADA → → → → → → 6
LOS RECORDS → → → → → → → → → 7
CURSO NINTENSIVO:
The Legend of ZELDA → → → → → 8
RETOS DE MARIO → → → → → → 12
PREVIO AL CES → → → → → → → 13
REPORTAJE GIGANTE
DEL CES DE VERANO
Dentro del cuál encontrarás
información de:
Super Mario All Stars
Mortal Kombat
Street Fighter II Turbo
T.M.N.T. Tournament Fighter
y muchísimos más → → → → → → 14
MARIADOS: → → → → → → → → → 58
The Little Mermaid/ Spiderman &
The X-Men -Arcade Revenge-
S.O.S. → → → → → → → → → → → 63
¿QUE HAY DENTRO DE LEMMINGS? 66
ESTE MES LLEGALE A: → → → → 68
LOS GRANDES DE NINTENDO → 70
RESET → → → → → → → → → → → 72

CLUB NINTENDO
Año II No. 8 Agosto 1993

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
Gustavo Rodríguez
José Sierra

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Domínguez y Javier Sánchez Mújica
Tels.: 561-17-62, 352-32-66 y 352-04-15

(DR) **Club Nintendo** Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/ 432"92"/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

(c) 1993 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

Somos un Club de empedernidos jugadores (todos mayores de 30 años) y lectores de su ilustrativa revista. Queremos saber si pueden despejarnos unas dudas pues ya estamos "mariados" de buscar y no encontramos solución. Ya terminamos Zelda I (The Legend of Zelda) y empezó un nuevo reto. Encontramos las entradas de los laberintos 1 y 2 pero por más que buscamos no encontramos las entradas a los otros ¿Dónde están? En el Club somos 9 personas y esperamos pronto ser más. Saludos de todos. De antemano muchísimas gracias.

Alfredo Cisneros Chinas
Ma de la O Medina
Guillermo Cortés Sandoval

SALINA CRUZ, OAX.

Pues el segundo reto de Zelda es una de las peticiones más frecuentes. Francisco J. Reséndiz, Gonzálo Ramírez y Edgar E. Mejía son algunos de los muchos lectores que, como ustedes, nos han solicitado diversas respuestas. Por ello incluiremos el curso Nintensivo en este número, así es que lo más seguro es que este mes lo terminan.

Si no lo sabías, al registrar el nombre ZELDA entras directamente al reto 2.

◆

He leído que llegan muchas cartas preguntando cuál es el mejor cartucho de NES, Super NES y Game Boy y mi idea es que pongan una sección del mejor cartucho o el cartucho del año, pero con votos de los lectores para que nosotros mismos votemos y sepamos definitivamente cuál es el mejor cartucho. Puede ser un juego ganador mensual y al final del año el gran ganador. Su amigo.

Marco Antonio Salgado Molina

VERACRUZ, VER.

Si leíste el Control de los Lectores del mes pasado, habrás visto que surgió tu idea en esa reunión. Actualmente estamos trabajando para realizar la mecánica que seguiremos y las categorías para que los lectores puedan votar por sus juegos favoritos. Creemos que sería un gran problema hacerlo mensual, por eso lo haremos anual; pronto aparecerá en esta revista la mecánica de votación.

◆

¿Por qué en los juegos de video no pueden poner líneas diagonales o curvas? Lo que parece que está inclinado en realidad son líneas verticales u horizontales a desnivel una al lado de otra.

Zaire Israel García Macías

TLAQUEPAQUE, JAL.

Es cierto. En realidad las líneas que vemos como curvas al estar jugando no son más que líneas rectas seccionadas; esto, en una definición matemática, es porque las líneas en sí son puntos consecutivos.

.....

.....

En este caso nuestros puntos son Pixels, ya que los Gráficos se arman del mismo modo como armamos en Mario Paint las estampas:pixel por pixel.
Y la resolución de los sistemas de 16 bit por muy sofisticados que estos sean aún no logran que las líneas sean curvas realmente sino que éstas se logran con los pixels que te da el monitor de T.V.
Estas "curvas" han mejorado en el SNES, a comparación de como eran en el NES.

◆

He visto 2 revistas en español pero tratan de imitar a las norteamericanas y el estilo que usan ustedes es muy diferente, tal vez hasta mejor. Después de adularlos un poco se despide de ustedes su lector número 1.

Arturo Beristain López

PUEBLA DE ZARAGOZA

Gracias por tu comentario y el de muchos otros lectores que además de hacernos sentir bonito, nos compromete a seguir encontrando nuevos caminos para conservar tu preferencia y la de todos nuestros lectores. Si tú te das cuenta nuestras primeras revistas tenían un lenguaje distinto y un estilo menos definido, pero gracias a que diario leemos las cartas que nos llegan, hemos encontrado el estilo que nos hace diferentes y, lo que más nos gusta, es que somos auténticos.

◆

Para poner en las revistas el Año #2, lo pusieron en la revista #14 y no en la #13 ¿es que acaso el año tiene 13 meses?

Andrey A. Irra Salazar
CAMPECHE, CAMP.

Realmente para Club Nintendo el primer año no tuvo 13 meses, pero sí 13 números. El primero salió el 7 de diciembre de 1991 y antes de cumplir un año, el 28 de noviembre de 1992, salió el # 13 correspondiente a diciembre de 1992, pero aprovechamos para ponerle al que hubiera sido #14, año 2 #1 en enero y así es más fácil identificar el número del mes con el número de la revista, es decir que estamos en el octavo mes y esta es la revista#8 del año 2.

◆

Quisiera preguntarles cómo fue que inventaron la revista y cuáles son los juegos favoritos de Axy y Spot.

Castillo Munguía Juan Carlos
MORELIA, MICH.

Los editores de Club Nintendo desarrollábamos un boletín con secretos, información y respuestas en 1990. Itochu (en ese año se llamaba C. Itoh) preocupado por dar información oficial, completa y oportuna, llamó al equipo y de ahí empezamos a trabajar en Club Nintendo.

◆

Esperamos que publiquen esta aclaración para que saquen de la duda que nosotros teníamos a demás lectores que también la tienen. Es respecto al reto 031 de Super Mario Kart. No necesariamente debes tener una pluma. El caso es no dejar de acelerar al momento de perder.

AXI II Y SPOT II
MEXICO, D.F.

A veces cuando ciertas condiciones se presentan iguales en los videojuegos,nos vamos con la finta. Cuando publicamos algo es cierto... aunque haya otros caminos más fáciles... Gracias.

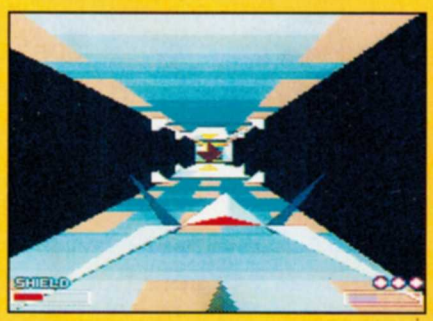
¡Ah! y contestando a Josiel Arredondo de Chihuahua, Chih., los retos son en su mayoría descubiertos y propuestos por nuestros videojugadores que trabajan en la revista.

◆

1) ¿Cuántos y cuáles son los licenciatarios de Nintendo?
2) ¿Por qué en el año 2 # 3 en la sección "Este mes llégale a..." aparece la clave 1F, 2F?
3) ¿De qué licenciatario es el juego Star Fox?

Arturo López Muñoz.
MEXICO, D.F.

1) Son 67. La mayoría de ellos están en el reporte del CES de Chicago en este número.
2) Porque la regamos. Siempre que Axy, Spot o cualquier colaborador escribe un artículo indica cuántas fotos acompañan al texto con la clave 1F, 2F, etc. Algunas veces por la rapidez de sacar la revista a tiempo se nos ha olvidado quitar la clave del texto.
3) De Nintendo. 1F



◆

Aquí en Culiacán muchos tenemos el cartucho "Spider Man & X-Men" y quisiera que publiquen un curso nintensivo y una pregunta ¿son diferentes marcas LJN y Acclaim?

José Mario Ezábal Gaxiola
CULIACAN, SIN.

La verdad todavía no lo terminábamos, pero recibimos tantas cartas preguntando tantas cosas que decidimos quitarle lo mariados a muchos lectores. LJN y Acclaim son 2 marcas hermanas que se manejan separadas por cuestiones legales, igual que Konami y Ultra.

◆

Antes que nada quiero felicitarlos porque he visto que se han superado en varias cosas. Quiero decirles que han cometido algunos errores en la impresión de la revista. En la año 1 # 11 Página 3 del juego Magical Quest Starring Mickey Mouse dijeron que tenía 7 misiones y sólo mencionan 6 nombres y en la página 52 pusieron Mickey's Magical Quest en vez del nombre correcto. Su amigo

Alejandro Arqueta Marquelho
TUXTLA, GTZ. CHIAPAS

Muchas veces no tenemos el cartucho para su análisis a tiempo y sólo nos llegan fotos y faxes de los licenciatarios. El nombre original de este título era Mickey's Mystical Quest pero como estaba registrado un juego llamado Final Fantasy Mystic Quest, cambiaron el nombre de última hora. De hecho si te fijas bien en la portada hay un parche precisamente en el nombre.

◆

Por qué en la revista Año 2 número 5 en el Salón de la Fama de Récords pusieron el nombre de Víctor Arjona, tiempo y password pero no mencionan el nombre del juego.

Johan Ritter I.
Marsella R. Moreno
Guillermo A Moreno
MEXICO, D.F.
Luis Felipe Escamilla Susunaga
TORREON, COAH.

Fue una omisión que se aclara si viste la página 13 de Retos en ese mismo número. De todos modos Víctor se ha preocupado por que su nombre siga saliendo en el Salón de la Fama... ahora sí incluyendo el nombre del juego: Prince of Persia.

◆

Ustedes afirman que no existe código para jugar con los jefes en Street Fighter II, pero nosotros les mandamos ese código para un videogame enhacer. Ojalá lo publiquen como el descubrimiento del año tal como lo prometieron.

CULIACAN, SIN.

David Manuel Guzmán T.
GUADALAJARA, JAL.

Ya habíamos mencionado que sí es posible con estos alteradores del juego, pero como ustedes lo señalan en su carta, no puedes realizar agarres o lanzar poderes, pues el juego se traba o la imagen se descompone. Al decir que no existe clave para jugar con los jefes es que Capcom no lo programó. Lo que tú ves con estas claves es el juego de un personaje (Ryu) con la imagen de otro, en este caso de un jefe. Cuando jueguen el Turbo verán qué diferencia.

◆

Después de felicitarles, quiero preguntarles por qué en Cursos Nintensivos las fotos que se presentan no son consecutivas por ejemplo cambian vidas y puntuación. Esto molesta porque da a entender que ni Axy ni a Spot les salen las jugadas.

Victor Hugo Dominguez
VILLAHERMOSA, TABASCO

Para poder fotografiar muchas veces tenemos que dejarnos eliminar y volver a empezar el nivel y así dejar claras las explicaciones. Por ejemplo hay veces que los trucos requieren mucha precisión o no podemos poner pausa sin que aparezca en la pantalla "PAUSE"; pero para que no haya duda de la autenticidad de nuestras fotos en el especial de Street Fighter II, conservamos el tiempo y energía y los combos difíciles se les aplicaron a los jefes. Lo que sí te podemos decir es que lo que tú ves publicado en Club Nintendo se puede lograr. Seríamos incapaces de en gañar a los lectores.

◆

Para escribir a cualquier sección de la revista, la dirección es:

CLUB NINTENDO
Pestalozzi # 838, Colonia Del Valle C.P. 03100 México, D.F.

◆

Si estás suscrito a la revista y tienes algún problema escribe a:

SUSCRIPCIONES CLUB NINTENDO
Lucio Blanco 435, Azcapotzalco C.P. 02400 México, D.F.

NUESTRA PORTADA

SUPER MARIO ALL STARS

Muy pocas veces en la historia de los videojuegos se había dado el caso de que 4 juegos tan divertidos y bien hechos como han sido la serie de los Marios se reunieran en un sólo cartucho. Básicamente en este juego encontrarás los 3 títulos más conocidos y famosos de Super Mario Bros., pero además de eso encontrarás un nuevo reto para nosotros los jugadores de América que es "The Lost Levels" y el cual es una derivación del primer juego de Super Mario para NES, pero con una gran dificultad, ya que todos los bloques están acomodados de forma que desde el primer nivel tengas problemas, ¡hasta hongos "venenosos" que hacen que Mario pierda una vida!

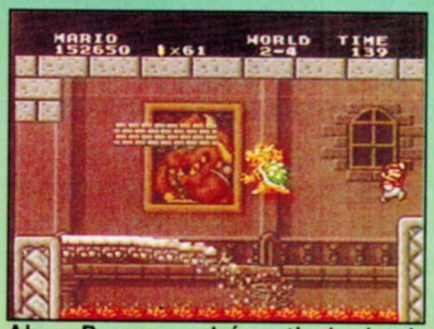
Hablar de este título es muy difícil, y es que no hay persona que no haya jugado o visto alguno de estos títulos (y si por ahí queda alguna persona que todavía no lo haya hecho qué mejor forma de conocer estos clásicos de todos los tiempos ahora en 16 bit).

Cada uno de los 4 juegos puede ser elegido en cualquier orden (es decir que puedes jugar el Mario 3 antes que el uno o que el 2) y cada uno de ellos contiene 3 archivos donde podrás guardar automáticamente los mundos que ya hayas pasado, así es que ya no habrá frustraciones por tener que empezar siempre desde el principio.

Por último te podemos decir que si tú eres fan de Mario no debes dejar pasar este título, ya que los gráficos y la música de 16 bit le dan nueva vida a estos grandes clásicos (contando para ello con sus 16 megas de memoria).

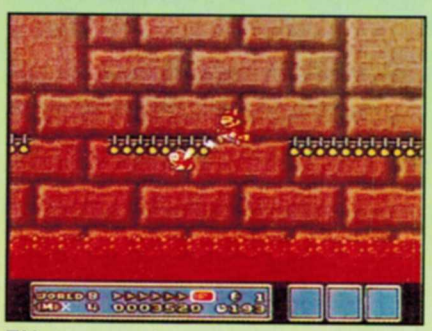
Si este título incluyera solamente "The Lost Levels" (los niveles perdidos) ya valdría la pena adquirirlo, así es que puedes considerar que los otros 3 juegos vienen "de regalo".

Sin duda es una buena elección para nuestra portada de este mes.



Ahora Bowser podrá sentir el calor de la lava en 16 bit.

Donde antes había fondos negros ahora verás distintos fondos en movimiento como el de la foto.



El juego contiene muchos detalles: la pared del fondo se ilumina con la lava.

Esta vez podrás mostrar tu habilidad para los juegos de Mario en The Lost Levels.

Aún para pasar ciertos niveles es necesario "robarle" sus artefactos a los enemigos.

Los RECORDS

Toma las fotos de tus RECORDS, en una habitación a oscuras, pon tu cámara sobre un tripié, un mueble o un objeto que la mantenga inmóvil. Para lograr mejores resultados sugerimos usar una cámara de 35 milímetros con una velocidad de 1/8 de segundo. Envíalas a: Pestalozzi 838, Col. Del Valle C.P. 03100, México, D.F. y forma parte de nuestro selecto grupo de Récords de Nintendo.

EL SALON DE LA FAMA

TRIFUERZA
SUPER MARIO KART
1'27"10 ------- MARIO CIRCUIT 2
1'07"94 ------- KOOPA BEACH 2
1'37"65 ------- RAINBOW ROAD
1'05"91 ------- MARIO CIRCUIT 1

WALO
SUPER MARIO KART
1'37"94 ----- BOWSER CASTLE 1

AXELAY
MARCO A.J. BOJALIL

BATMAN RETURNS
V. ARJONA "FART MAN"
HECTOR CONSUELO
IVAN FRANCO CEPEDA
MARCO A.J. BOJALIL
IVAN TORRE V.
PAVEL CAMPOS RIVERA
ANTONIO COBASHI
GERARDO DIAZ CUELLAR

BATTLETOADS
IVAN DEL CASTILLO

BART VS. THE WORLD
ADAN O. ASCENCIO

CASTLEVANIA IV
V. ARJONA "FART MAN"

CONTRA
ADAN O. ASCENCIO

CONTRA III
V. ARJONA "FART MAN"

CHESTER CHEETAH
ADAN O. ASCENCIO
MARCO A.J. BOJALIL
JOSE MANUEL CASTRO

DUCK TALES
ADAN O. ASCENCIO

DRAGON'S LAIR
ADAN O. ASCENCIO

DEATH VALLEY RALLY
MARCO A.J. BOJALIL
JUAN CARLOS BOY
FRANCISCO AMIN REVELES

DOUBLE DRAGON III
RODRIGO LOPEZ AVILA

EART DEFENSE FORCE
RODRIGO LOPEZ AVILA

F-ZERO
MARCO A.J. BOJALIL (MASTER)

FATAL FURY
MARCO A.J. BOJALIL

GUN FORCE
RODRIGO LOPEZ AVILA

GOAL!
MARCO A.J. BOJALIL

HOOK (NES)
YVONNE GEORGINA TOVAR

HOOK (SNES)
MARGARITO
LIZZARD
PAVEL CAMPOS RIVERA

JACKAL
RODRIGO LOPEZ AVILA

JOE & MAC
SERGIO BARRON FLORES
MARCO A.J. BOJALIL

KRUSTY'S FUN HOUSE
SERGIO BARRON FLORES

MICKEY'S MAGICAL QUEST
ANTONIO CASILLAS
HECTOR GABRIEL MEJIA

MUSYA
ADAN O. ASCENCIO

MEGA MAN
ADAN O. ASCENCIO

MEGA MAN II
ADAN O. ASCENCIO

MEGA MAN III
ADAN O. ASCENCIO
LUIS MANUEL MEJIA

MEGA MAN IV
ADAN O. ASCENCIO
V. ARJONA "FART MAN"

MEGA MAN V
ADAN O. ASCENCIO
V. ARJONA "FART MAN"

POWER MOVES
ADAN O. ASCENCIO
MARCO A.J. BOJALIL
SERGIO BARRON F.

PRINCE OF PERSIA
MARCO A.J. BOJALIL

RESCUE RANGERS
IVAN DEL CASTILLO

RIVAL TURF!
MARCO A.J. BOJALIL

SUPER STAR WARS
ANTONIO CASILLAS

SUPER MARIO BROS.
RAUL ESTEVEZ PLASCENCIA

SUPER MARIO BROS. II
ADAN O. ASCENCIO

SUPER MARIO BROS. III
ADAN O. ASCENCIO
VICTOR M. ARJONA "FART MAN"
LIZZARD
JOSE CARLOS TORRES

SUPER MARIO WORLD
CARLOS MADRAZO P.
ALEJANDRO RAMIREZ M.
ADAN O. ASCENCION
BRUCE LEE BARRON
RODRIGO LOPEZ AVILA
ALEJANDRA MONTOYA O.
JULIAN AGUILAR AGUILAR

SUPER DOUBLE DRAGON
ADAN O. ASCENCIO

SPACE MEGA FORCE
MARCO A.J. BOJALIL

SOUL BLAZER
MARCO A.J. BOJALIL

SONIC BLAST MAN
RODRIGO LOPEZ AVILA

STAR FOX
LIZZARD
MARGARITO
V. ARJONA "FART MAN"
JOSE MANUEL CASTRO E. "RAZA"
ANTONIA CASILLAS
GUILLERMO GUZMAN A.

STREET FIGHTER II
ENRIQUE CHAVEZ GONZALEZ
ADAN O. ASCENCIO
VICTOR M. ARJONA "FART MAN"
PEDRO ALVAREZ YURIAR
JESSICA INGLATERRA

TALE SPIN
LUIS MIGUEL MEJIA

TECMO SUPER BOWL
YVONNE GEORGINA TOVAR

THE ROCKETTER
MARCO A.J. BOJALIL

THE LONE RANGER
YVONNE GEORGINA TOVAR

THE LITTLE MERMAID
ADAN O. ASCENCIO

TINY TOON
ADAN O. ASCENCIO
HECTOR GABRIEL MEJIA

T.M.N.T.
YVONNE GEORGINA TOVAR
IVETH ANDREA TOVAR

T.M.N.T. II
ADAN O. ASCENCIO

T.M.N.T. IV
ADAN O. ASCENCIO
HOMBRES H.
ERICK MENDOZA VARGAS
RICARDO MENDOZA VARGAS

THUNDER SPIRITS
MARCO A.J. BOJALIL

ZELDA III
GERARDO DIAZ CUEVAS
JESSICA INGLATERRA

CONTESTAMOS A:
MIGUEL ANGEL LONA
J. ARMANDO PRATT B.
ERICK FALCON FLORES
CARLOS VEGA CORNEJO
J. ALFONSO SANTANA G.
DAVID S. CASTAÑEDA
ANTONIO D. PRADO M.
OSCAR MARTINEZ AVILA
CAPITAN COMANDO
LEOPOLDO LARA C.
JOSE ALDAMA ORTIZ
ERICK JUAN LOPEZ
MARTIN HUARTE E.
DANIEL SALVADOR PEREZ
JONATHAN RITTER I
MARSELLA R. MORENO
GUILLERMO A. MORENO
JUAN F. MORALES M.
JOSE D. BLANCO R.
VICTOR H. DOMINGUEZ C.
CARLOS A. AVILA PEÑA
LUIS ENRIQUE ORTIZ
OSVALDO NAVARRO F.
ANGEL CHRISTIAN VILLEDA
FRANCISCO J. GARZA G.
VICTOR CANCINO SOTO
OSCAR R. HERNANDEZ V.
DANIEL ROMO CASTILLO
JOSE AMERICO SAVIÑON R.
DANIEL S.P. MARTINEZ
JUAN CARVAJAL CASTAÑON
HOG
RAMON ROMO GASQUE
ANTONIO GONZALEZ B.
MARCO A. LARA PONCE
IGNACIO A. SANDOVAL
J. NAHUM MARTINEZ
MARIO A. SEGURA C.
JOSE A. GODINEZ N.
AXL Y GUILE
MARCO T. JIMENEZ
JULIO CESAR CUEVAS
OSIRIS MAX APIS R.
RAYMUNDO BETANZOS
JOSE MARIO IZABAL G.
JOSE DE J. CAMARENA
MANUEL ERNESTO RAMIREZ
OSCAR J. REYES R.
DAVID GARCIA CORTES
OSCAR CERVANTES C.
LUIS A. PEÑA
JOSE LUIS LOPEZ PICON
ERICK E. GONZALEZ DE LA G.
EDGAR NOYOLA PERRIN
JUAN DE GARAY ALFAROLI
ALEJANDRO GARCIA CARMONA
FRANCISCO MONTALVO LEON
M. E. E.
JULIO E. FLORES A.
ADRIAN RAMIREZ NAVARO
ALBERTO AYALA BRETON
RAPHAEL BARRIOS ARELLANOS
ANIBAL CASTELLANOS R.
HECTOR ERNESTO RODRIGUEZ
DANIEL ROMO CASTILLO
EDGAR FERNANDO GUTIERREZ V.
ISRAEL ROMERO R.
IVAN FRANCO CEPEDA
BERNARDO ARREDONDO G.

GRACIAS A:
JOSE MARIANO VELAZQUEZ CASTILLO
ANDRES GABRIEL BROTHERS ABARCA
EDSON ESCALONA
JAVIER COVIAN
ADRIAN PORTILLA
GEORGINA RAMOS MOCTEZUMA
OMAR A. VILCHIS LARA
Z. A. X.
JESUS MERCURY AYALA
DAVID MURPHY GUAJARDO
J. EMMANUEL GUTIERREZ V.
ENRIQUE G. VALENCIA
ALEJANDRO GONZALEZ ALDERETE
DANIEL ROMO CASTILLO
OMAR ALEJANDRO ARREDONDO
PEDRO A. MARQUEZ LOPEZ
LUIS A. PEÑA
ERIKA BEATRIZ

CURSO

Nintensivo

La leyenda de ZELDA

Zapatos puestos para acabar el 2º reto de Zelda (Siempre empezamos los NIntensivos con la letra inicial del Juego y la "Zeta" es difícil) Los tips fundamentales para acabar el 2º reto son: El "Forest of Maze" (Bosque de laberinto) ubicado en las coordenadas B7 te da acceso a todo el mapa superior; estando en él camina hacia arriba, luego hacia la izquierda, luego hacia abajo y luego hacia la izquierda. Sólo así llegarás al nivel 4.
Usa la flauta. En el 2º reto es muy útil.
Trata de atravesar paredes... encontrarás cosas importantes.
Si alguna esponja congela tu espada, otra de distinto color puede descongelarla.
Si de todos modos necesitas ayuda, este mini Curso Nintensivo seguro te dará lo que requieres.

CALABOZOS

NIVEL	LOCALIZACION	ENTRADA
1	H4	Directa
2	E4	Empujando
3	M4	Flauta
4	L2	Empujando
5	F5	Directo
6	A4	Empujando
7	M7	Vela
8	J2	Bomba
9	A1	Bomba

POCIONES

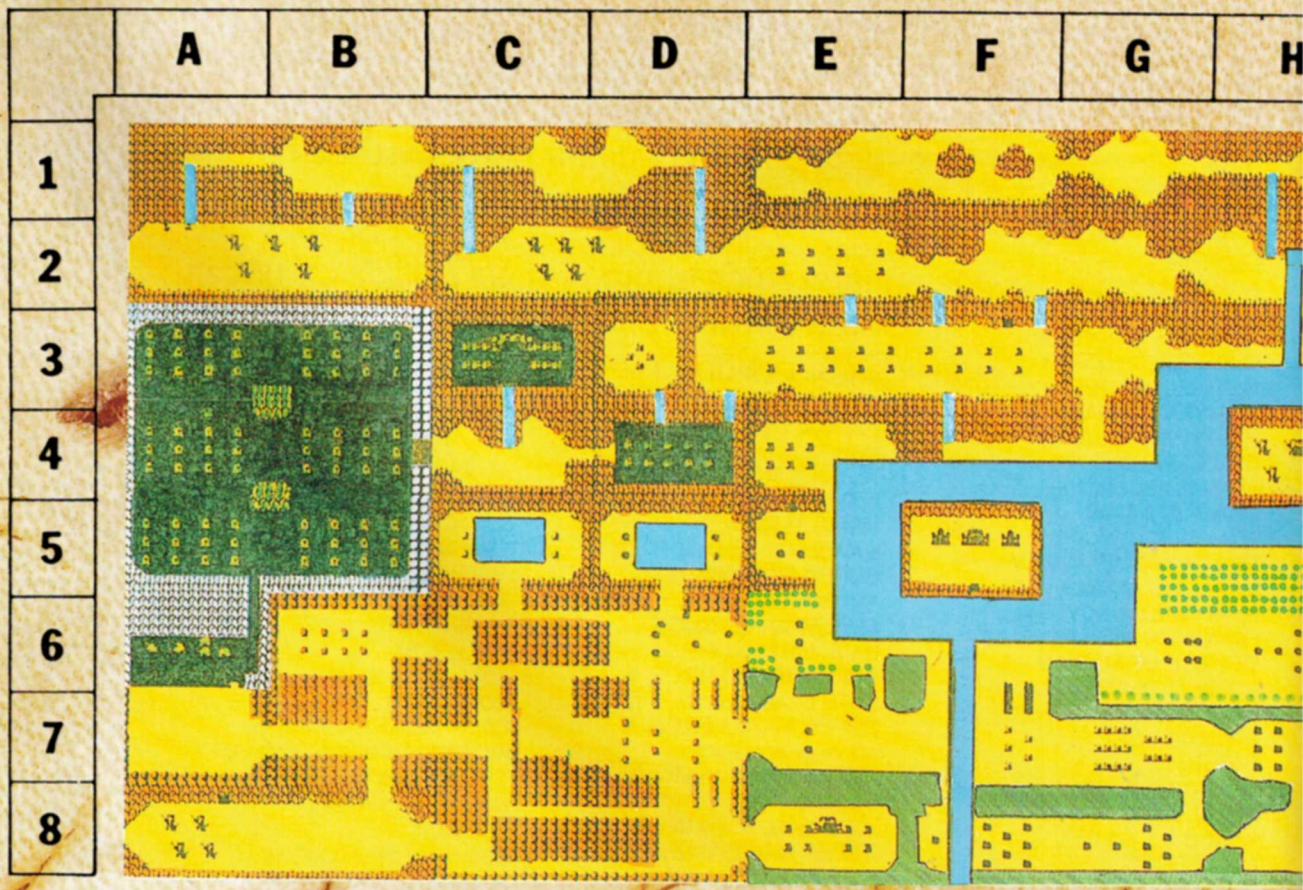
LOCALIZACION	ENTRADA
C1	Bomba
D4	Bomba
E1	Normal
E7	Normal
I2	Bomba
I8	Vela
J3	Flauta
L5	Vela
N1	Bomba

WARPS

LOCALIZACION	ENTRADA
D3	Empujando
J5	Empujando
J8	Empujando
N2	Empujando

APUESTAS

LOCALIZACION	ENTRADA
A2	Bomba
A7	Flauta
G2	Bomba
G8	Bomba
M8	Bomba
P2	Normal



ITEMS

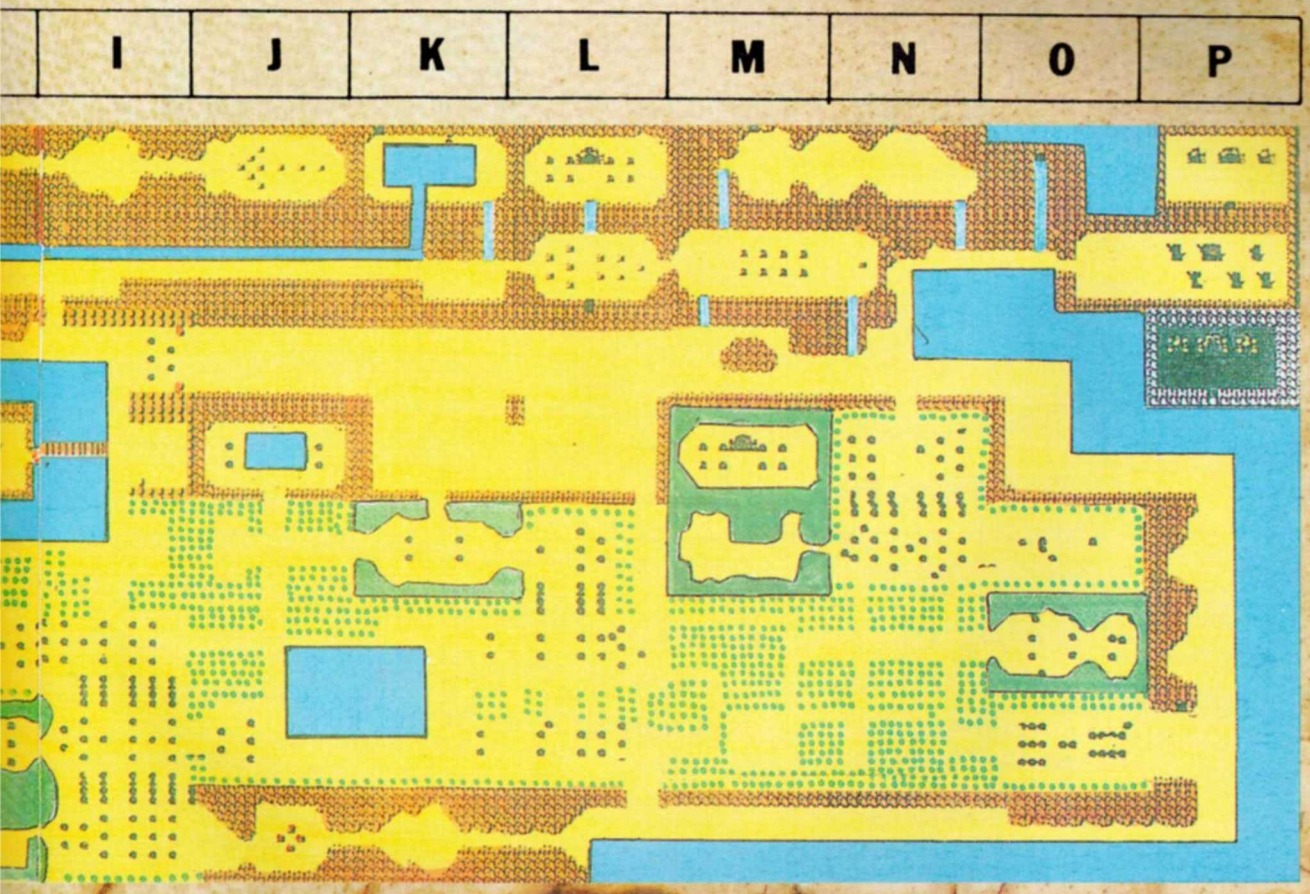
ITEM	LOCALIZACION	ENTRADA
Contenedor o Agua de Vida	A3	Empujando
	G1	Flauta
	K4	Flauta
	P3	Normal
Espada	H8	Normal
Espada Blanca	K1	Normal
Espada Magica	J1	Empujando
Carta	B2	Empujando
Brazalete	E3	Empujando

RUPIAS

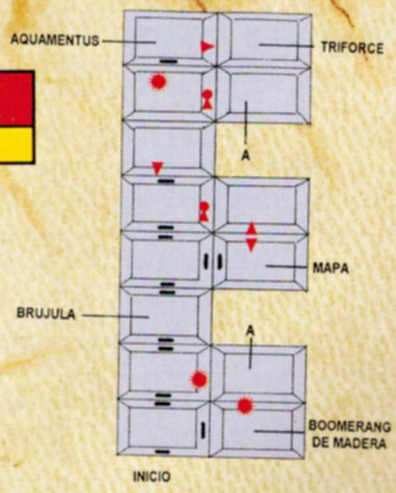
CANTIDAD	LOCALIZACION	ENTRADA
10	B6	Vela
30	C3	Normal
30	D2	Empujando
100	D6	Vela
10	G6	Vela
30	I3	Vela
30	I5	Vela
30	I6	Flauta
10	L3	Flauta
10	L6	Vela
30	N3	Bomba
30	N4	Empujando
10	D5	Empujando
10	07	Flauta

LAS MEJORES OFERTAS

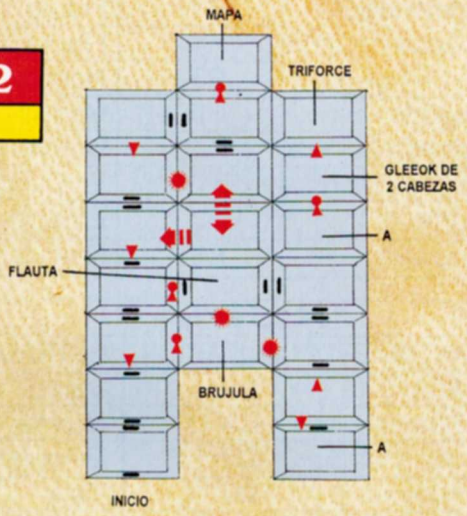
ITEM	LOCALIZACION	PRECIO	ENTRADA
Escudo Mágico	C2	90	Bomba
Escudo Mágico	G3	90	Bomba
Escudo Mágico	G5	90	Vela
Escudo Mágico	N5	90	Vela
Llave	P1	80	Subiendo
Vela Azul	E8	60	Normal
Vela Azul	F2	60	Bomba
Vela Azul	G7	60	Normal
Vela Azul	M1	60	Normal
Vela Azul	D1	60	Normal
Vela Azul	D6	60	Normal
Carne	P1	60	Subiendo
Corazones	(Mismas tiendas de Escudo)		
Bombas y Flechas	E5	20/80	Normal
Bombas y Flechas	F3	20/80	Normal
Bombas y Flechas	G7	20/80	Normal
Bombas y Flechas	K5	20/80	Normal
Bombas y Flechas	P7	20/80	Normal
Anillo Azul	P1	250	Subiendo



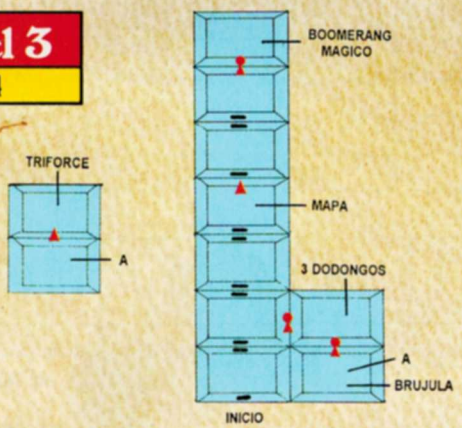
Nivel 1
H4



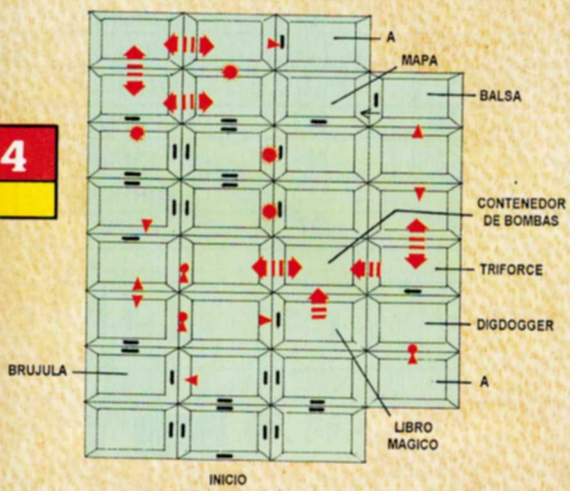
Nivel 2
E4



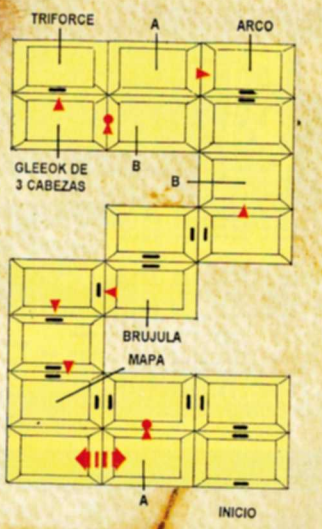
Nivel 3
M4



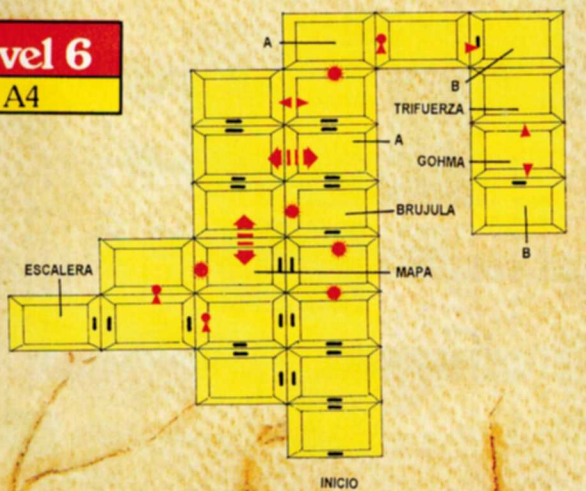
Nivel 4
L2



Nivel 5
F5

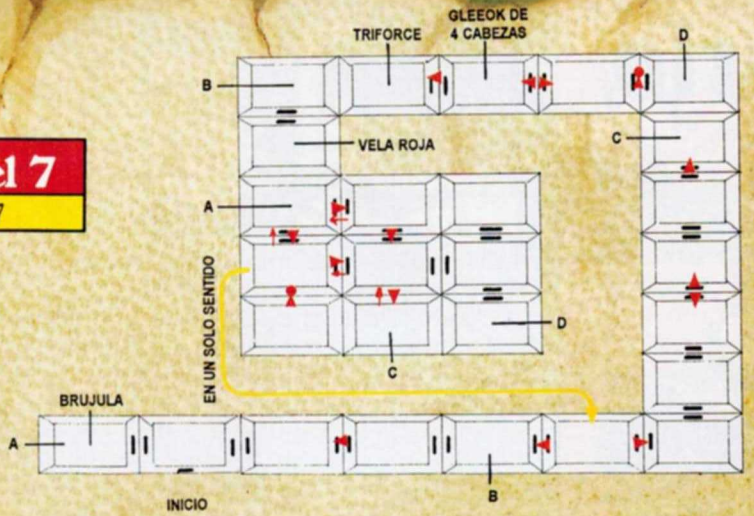


Nivel 6
A4



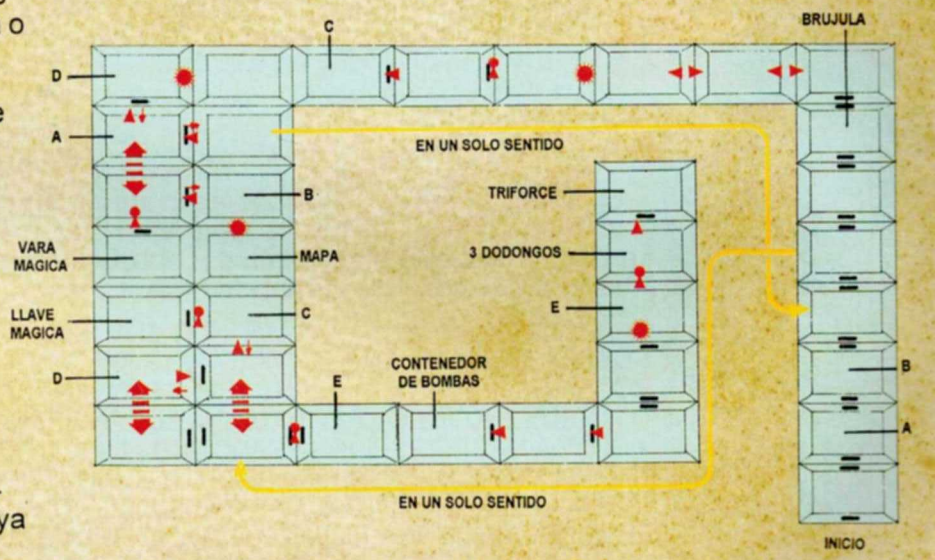
Nivel 7
M7

Revisa bien las indicaciones en cada uno de los mapas que te damos. Para pasar a otros cuartos además de puertas normales, puertas con llave, pasadizos y bombas, ahora te encontrarás con paredes que puedes atravesar de ida y vuelta o sólo de ida así como pasadizos en un solo sentido o puertas que se cierran a tu paso.

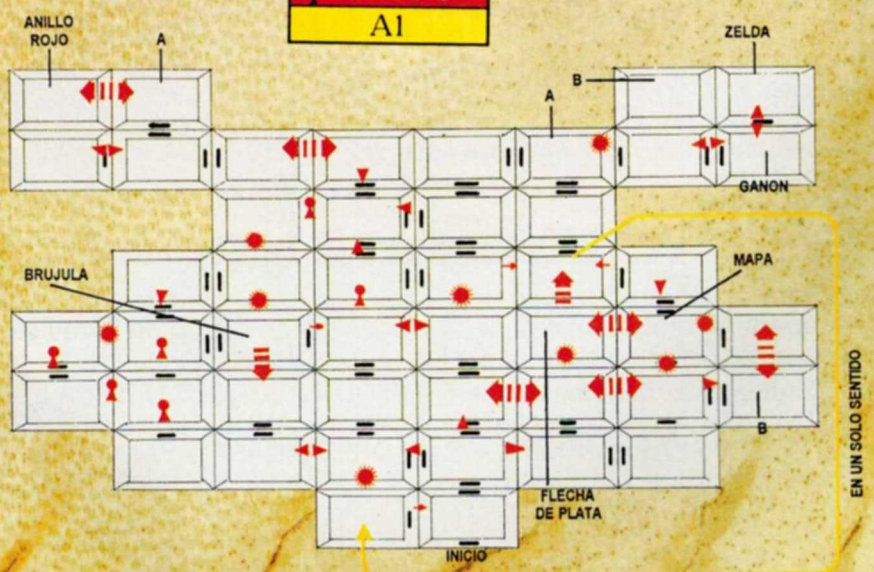


Nivel 8
J2

No te incluimos información de enemigos pues ya sabrás tú como atacar y defenderte.

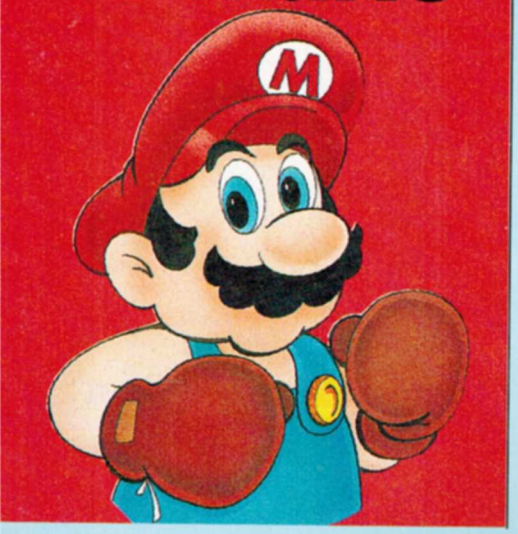


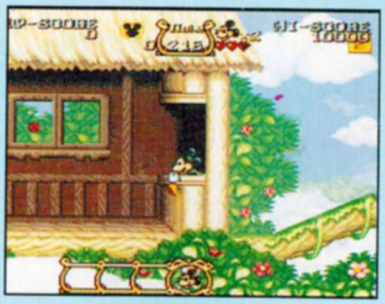
Nivel 9
A1



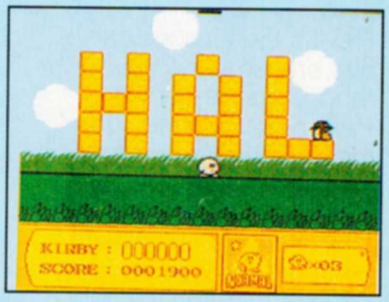
El chiste de este Curso Nintensivo es que ahora tú seas el *Ganón*.

Los retos de Mario





043 THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE
¿Cómo pudo Mickey meterse a la pared?



044 KIRBY'S ADVENTURE
¿Cómo llego a la pantalla que indica la foto?

RESPUESTAS

039 ROAD RUNNER'S -DEATH VALLEY RALLY-
En los créditos al finalizar el juego aparece un error ortográfico en el nombre de una ciudad norteamericana, ¿cuál es y cómo se escribe correctamente?
La ciudad que está mal escrita es: San Francisco, CA (así se escribe) y ellos lo escribieron: San Fransisco, CA.

Respondieron correctamente: ARTHUR CUM + JORGE TULTECA L. + MIGUEL CORREA MOLINA + WENDY VAZQUEZ PAREDES + MANUEL PEDRAZA A. + RODRIGO LOPEZ AVILA + JUAN CARLOS BOY M. + FRANCISCO LOPEZ RAMIREZ + NORBERTO OCAMPO OCAMPO + JESUS ZHU JIM + ALBERTO MACKELLIGAN HERNANDEZ + SUPERRORRO Y LOS HOMBRES H. + SAMY BOY + GLORIA MACIAS ESPINO + FRANCISCO AMIN REVELES A. (SPARK) + MIGUEL ANGEL CASTILLO TELLEZ + RAYMUNDO TINOCO MOLINA + ALBERTO RODRIGUEZ PENA + MIGUEL CARRERA ROMERO + DANTE EDUARDO PARRA AREVALO + MARTIN MARTINEZ MORENO + FERNANDO OJEDA RUIZ Y JOSE LUIS SALAZAR A. + MIGUEL CORREA MOLINA + MARIO OJEDA CARRERA + MARCO ANTONIO JIMENEZ BORJA + MARGARITO, ZIBBIT, WHAMMY Y LIZZARD + NOEL RODRIGUEZ SALVADOR.

040 MAGICAL QUEST STARRING: MICKEY MOUSE
Dinos dónde está Mickey y cómo llegó ahí.
← Mickey está arriba de la pantalla y para llegar ahí empujó el bloque hacia la orilla.

Justo cuando esté en la orilla espera a que el bloque vaya hacia abajo para empujarlo y subirte en él. →

← Ya que esté fuera de la pantalla presiona el control hacia la derecha para quedarte arriba. (el bloque que aparece en la foto de la revista #6 era para despistar, lo trajimos de los que están a la derecha).

Respondieron correctamente: ARTHUR CUM + JORGE TULTECA L. + JOSE ALEJANDRO BAUTISTA SALARIO + JUAN MANUEL LEDEZMA TREJO + AURELIO SALAZAR ZIZUMBO + CARLOS CARRASCO SANCHEZ + DAVID ALEJANDRO IBAÑEZ ARROYO + GERARDO JAVIER JUAREZ MARTINEZ + ANDRES VICTOR ALDEPE RUIZ + JAM FOX + RODOLFO GODOY RUIZ CALLE + PAUL RUIZ CABALLERO + DANTE EDUARDO PARRA AREVALO + JOSE EDMUNDO GONZALEZ HERRERA + MELESIO ESTRELLA RIVERA + OMAR GALICIA GONZALEZ + MARGARITO, ZIBBIT, WHAMMY, LIZZARD.

Como ya se está volviendo costumbre, antes de que comience el CES, muchas compañías hacen presentaciones de sus productos o hay pláticas acerca de sus planes, proyectos y futuro. El equipo de Club Nintendo llegó 2 días antes de que comenzara el CES para asistir a 4 diferentes eventos. 2 de ellos fueron la presentación del nuevo "software" de Tradewest y Acclaim; este tipo de eventos se están volviendo una costumbre y son muy interesantes ya que ahí puedes conocer a mucha gente relacionada con el medio (como a los prgramadores de juegos por ejemplo); el avance de los juegos de estas compañías los verás en páginas más adelante dentro de nuestro reporte del CES.

Otro evento simbólico al que fuimos fue el de un "Dominó" (de esos donde las piezas están formadas y con tirar la primera las demás caen) pero formado con cartuchos de Super Mario World -que en realidad eran solamente cajas de plástico- esto fue para conmemorar la venta de 100 millones de cartuchos de Mario, (cifra increíble ¿no?), cabe mencionar que este tipo de dominós es un trabajo de muchas horas y que da un espectáculo de unos cuantos segundos; entre las figuras que se formaron había un Mario, el logo de Nintendo y las iniciales del C.E.S. 93. →

Otro evento también al que asistimos (y al cual no llegamos tan tarde esta vez porque se realizó en el hotel en el que estaba hospedada toda la gente de Nintendo, incluyéndonos a la revista) fue el desayuno con Peter T. Main, Vicepresidente de Nintendo; ahí se estuvo hablando de muchos aspectos de Nintendo en sí, detalles como que ellos siguen lidereando en el mercado de los 16 bit; se hizo la presentación del nuevo diseño del NES 8 bit y un pequeño avance de sus nuevos títulos así como también se comentaron cosas que ya habían llegado a nuestros oídos como la venta masiva de Star Fox (1'000,000 de copias en el primer embarque) y sobre el CD ROM el cual confirmó que no saldrá a la venta hasta que Nintendo esté totalmente convencido. →

← Y ya por último nos fuimos a meter otra vez de fisgones al centro de convenciones Mc Cormick para ver qué onda con los preparativos. Como siempre encontramos que todos estaban trabajando arduamente, colocando pantallas, displays, (hasta grúas había) etc. todos trabajando a paso veloz para así terminar a tiempo ya que faltaba tampoco tiempo para comenzar... y esto fue lo que vimos:

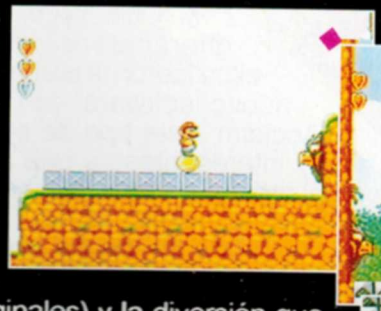
El Summer CES (Consumer Electronics Show de Verano) se lleva a cabo en el Mc Cormick Place en Chicago, Illinois. Todo un despliegue de sorprendente tecnología dentro de estos muros.

Nintendo®

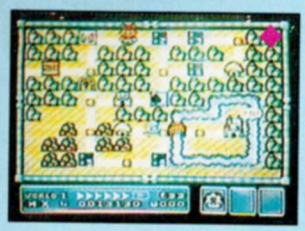
Antes de empezar te queremos decir que muchas de las fotos de los juegos que verás en todo este reportaje las tomamos de video (para identificarlas son las que tienen un rombo así: ◆) en éstas no te darás cuenta por completo de la calidad de los gráficos pero como referencia son útiles, además de que muchos de los juegos de los que aquí hablaremos ya habrán salido en el momento en el que tú estés leyendo esto, pero fueron mostrados en el CES y por eso te hablamos de ellos; pues bien, empecemos con Nintendo y sus títulos.

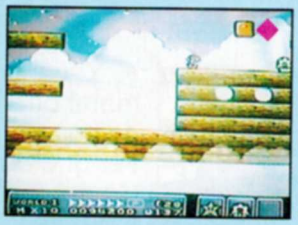
SUPER MARIO ALL STARS

Ahora los propietarios de SNES podrán volver a disfrutar de los 3 clásicos juegos de NES de la serie de Mario, además de un nuevo juego "The Lost Levels" que es una variación del primer Super Mario Bros. pero muchísimo más difícil y que en Japón se conoció como Super Mario Bros. 2, esta gran colección de juegos para SNES presenta muy buenos gráficos y música (basados en las versiones originales) y la diversión que todos conocemos, con 16 megas de memoria y 4 archivos para guardar tus progresos, este juego seguramente va a satisfacer a todos los fans de Mario que pedían algo más.



Aunque tuvimos muy poco tiempo para jugar todo lo que se mostró en el CES, se nos ocurrió probar algunos trucos clásicos de NES en las nuevas versiones de Super Mario All Stars (sólo algunos) y esto fue lo que pasó:



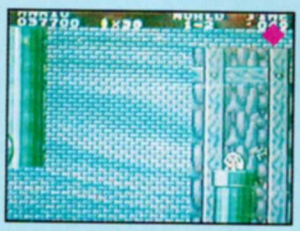


El Barco Blanco: como te podrás dar cuenta el clásico barco blanco de SMB 3 sí sale usando el mismo método que ya habíamos dicho en exclusiva desde nuestro número 1 (tus monedas deben terminar en un múltiplo de 11 y el score debe terminar en la decena del mismo número de monedas que tienes).

Cuando te vas por abajo de los barcos del último mundo de SMB 3 NO te puedes subir por la orilla que indica la foto, así que ahora sí tendrás que demostrar tu habilidad por arriba.

También en SMB 3 cuando te estás enfrentando a Bowser, si te agachas al caerte él encima no te hará daño.

El clásico truco de vidas infinitas en SMB 1 en el mundo 3-1 también funciona, pero aquí sí marca más de 100.



El mundo -1, también es posible hacer el hueco pero al entrar al tubo del otro lado el juego se traba; aunque nos dijeron que en la versión del CES eso pasaba no nos comentaron si en la versión final sí iba a existir tal mundo o no.

Bueno eso es parte de lo que pudimos probar, pero como te podrás dar cuenta hay que seguir probando todo lo que se conoce acerca de estos juegos porque no todos los trucos salen...y debe haber muchos nuevos.

Axy y Spot

FX TRAX™

Después del gran éxito de Star Fox, Nintendo se encuentra desarrollando el segundo título con el Chip SFX: FX Trax.

Este juego de carreras te llevará a competir a campo traviesa conduciendo un pequeño automóvil; una innovación de este título es que será ¡para 2 jugadores simultáneos! (la pantalla se dividirá en 2 partes tipo Super Mario Kart) y la acción será más rápida que en Star Fox;

aunque la versión que vimos en el CES sólo estaba terminada en un 40%, promete ser un gran juego. Tomar fotos y video estaba prohibido, pero aquí verás un poquito para darte una idea. 5F

NHL STANLEY CUP

Usando la base de NCAA Basquet Ball, Nintendo se prepara a introducir NHL Stanley Cup dentro de su gama de juegos de deportes; ahora los aficionados al hockey podrán disfrutar de este rudo deporte en perspectiva de persona, con los mejores equipos de la NHL.

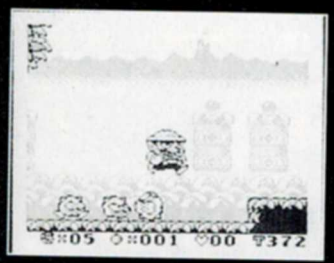
SUPER MARIO ALL STARS

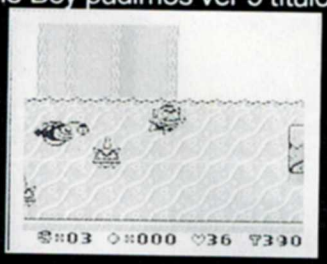
En Mario & Wario debes llevar al final de cada escena a Mario, la Princesa y Yoshi a quienes Wario les puso una cubeta en la cabeza; para hacerlo debemos ir limpiando y reparando el camino por donde ellos avanzan. Con una ligera semejanza a Lemmings, este título está diseñado para usarse con el mouse de SNES y es un título hecho especialmente para jóvenes jugadores. Está muy entretenido pues hay que pensar y actuar rápido.

Yoshi´s Safari es un título para el Super Scope. En este juego tú estarás montado en Yoshi, pero debes tener cuidado ya que irás encontrando viejos enemigos como koopas troopas o a los hijos de Bowser que tratarán de impedirte que llegues a tu destino; pero afortunadamente tú cuentas con el poder de tu Super Scope para ponerlos fuera de combate. Este es realmente el primer título de Super Scope para jugadores jóvenes (aunque todos en el fondo tenemos algo de niños), éste es un juego muy chistoso.

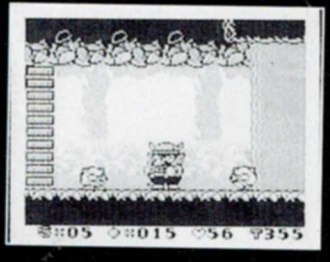
Batteclash II ofrece un nuevo reto a los propietarios del Super Scope, ya que cuenta con nuevas opciones como la de acumular hasta 3 niveles de tiro, nuevas armas y la opción de que 2 jugadores compitan, uno con el control pad controlando al enemigo y el otro con el Super Scope buscará ponerle fin a su diversión; además de que ahora te enfrentarás a más y nuevos enemigos, con gráficos ultradetallados y espectaculares debido a que este juego cuenta con 16 megas de memoria con lo que aumenta también la acción y la emoción.

Para Game Boy pudimos ver 3 títulos bien interesantes que son:

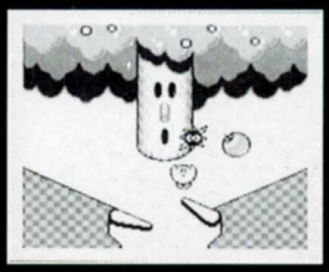


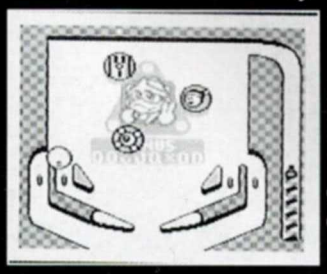


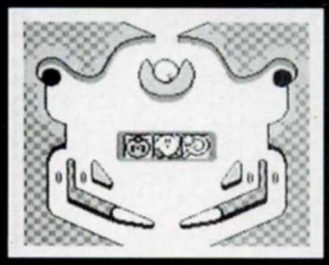
Ahora el nuevo enemigo de Mario tiene un juego en el que él es el protagonista; la acción es parecida a los clásicos juegos de Mario en Game Boy. Después de haber sido derrotado por Mario, Wario decide ir en busca del legendario tesoro del reino perdido para así poder construir su propio castillo; un juego con gran variedad de poderes y un largo camino por recorrer.

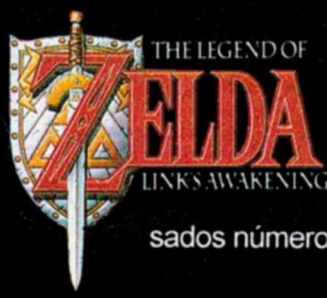


Con Kirby´s Pinball Land ahora podrás llevarte esas grandes máquinas de pinball en la palma de tu mano.
Platicando con otros jugadores profesionales coincidimos en que este es el mejor juego de pinball que se haya realizado para cůalquier sistema por todos sus detalles, además de incluir al nuevo héroe de Nintendo: Kirby, lo que lo hace más divertido; con muchos bonus round y "jefes" de los juegos de Kirby.

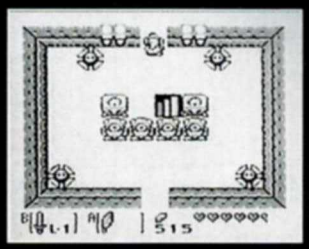


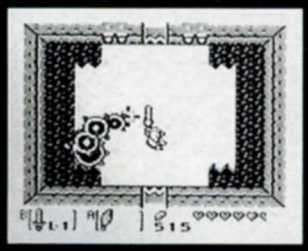




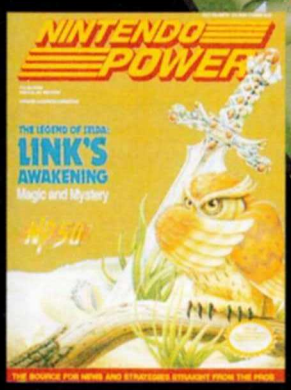


El otro título de Game Boy que vimos fue **The Legend of Zelda** - Link´s Awakening-, pero de él ya te hemos hablado en pasados números de Club Nintendo.



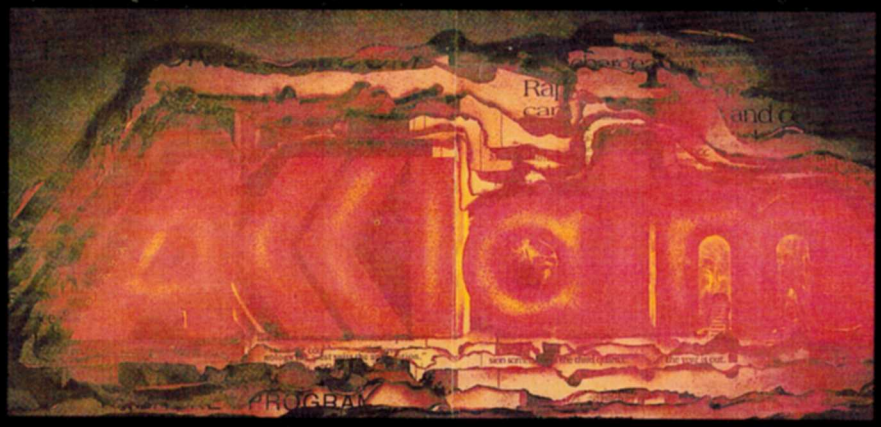


Además de mostrar sus nuevos juegos Nintendo mostró un nuevo diseño para NES. Aunque este Nintendo es totalmente diferente en lo que al diseño se refiere es totalmente compatible con todos los cartuchos existentes; este nuevo NES tendrá un precio menor al del NES estándard ya que será más pequeño; también el control ha sido rediseñado para darle un mejor aspecto.



Aprovechando la ocasión la revista *NINTENDO POWER* realizo una celebración por haber alcanzado su número 50, por lo cual el equipo de CLUB NINTENDO hacemos patente nuestro reconocimiento.

Como remate de todo esto, Nintendo promete que para Septiembre/Octubre lanzarán la secuela se Tetris con un montón de opciones nuevas como la de rediseñar las piezas existentes para crear un mayor reto, este título vendrá para el NES y el Game Boy. Estamos seguros que a ti, como a nosotros, se nos queman las habas por tener en nuestros sistemas estos nuevos títulos.



Acclaim se caracteriza por ser una compañía que produce una gran cantidad de títulos al año. Sin duda el juego que más expectación ha causado es Mortal Kombat, aunque también siguen sacando provecho a sus demás licencias.

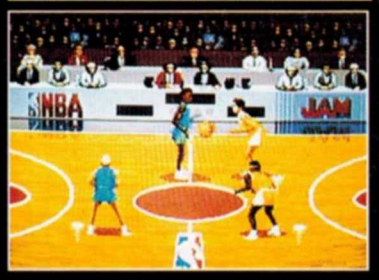
MORTAL KOMBAT®

(SNES)
Este juego ha causado mucha expectación desde que se anunció su lanzamiento para SNES y Game Boy, contando con 16 megas de memoria. Acclaim busca crear un juego que se apegue lo más posible a la versión Arcadia, conservando cada movimiento de la versión original así como los poderes especiales, además de detalles como la opción de escoger a los mismos personajes y los bonus round ("Test your Might"). Tanto la versión de Super NES como la de Game Boy se pretende que sean lanzadas el lunes 13 de septiembre conocido ya como "Lunes mortal".

Acclaim nos dijo que es muy probable que la versión final de Mortal Kombat conserve los famosos "fatalities" pero con otro nombre (Finish Him Movements).
Lo que sí fue reducido (pero no eliminado) es el asunto de la sangre, la versión que vimos en el CES tenía programados algunos fatalities además del ya famoso "pit".

NBA JAM

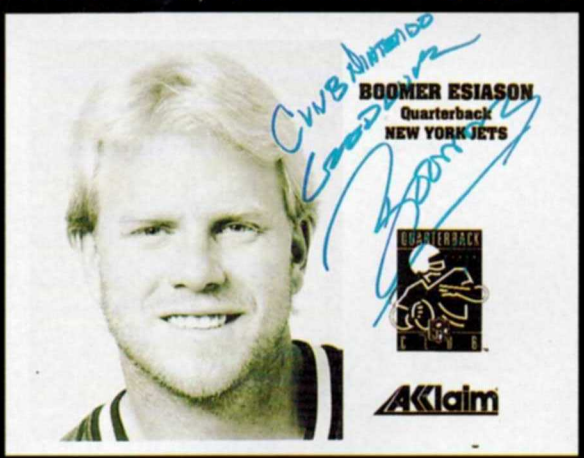
Otro juego Arcadia de Midway está a punto de ser sacado por Acclaim para el SNES, este es NBA Jam, donde podrás escoger a los 27 equipos de la NBA cada uno con 2 de sus más brillantes jugadores por equipo; los movimientos de cada jugador han sido digitalizados y cada uno de ellos conservan sus jugadas especiales. Este es un juego para 1 ó 2 personas y será programado con 16 megas de memoria para tratar de lograr una muy buena adaptación del Arcadia igual que Mortal Kombat.

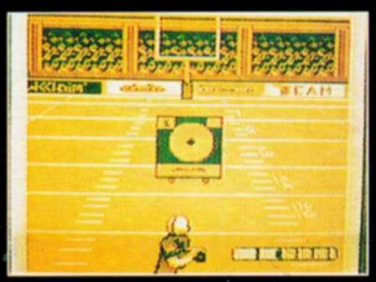


NFL QUARTERBACK CLUB

NFL Quarterback Club es un título más del extenso catálogo de juegos deportivos de Acclaim; en él podrás escoger a renombrados Quarterbacks de los equipos más populares de la NFL. Este juego aún se encuentra bajo desarrollo, pero promete ser muy interesante debido a la vista que presenta y a los 16 megas con los que será programado.

Ya que estamos hablando de Quarterbacks, Acclaim invitó a su Stand a Boomer Esiason, el Quarterback de los Jets de New York, y claro que no pudimos dejar pasar la oportunidad de pedirle un autógrafo para los lectores de Club Nintendo.



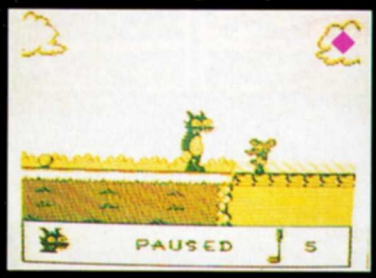


En la versión de NES, a diferencia de la de SNES de este juego, te dedicas a competir en diferentes pruebas que demuestran tu habilidad como Quarterback, como la de probar tu puntería en un blanco como muestra la foto.

Y aunque muchos no lo puedan creer, Mortal Kombat también llega al Game Boy con todos los movimientos, peleadores y Goro (claro está), los peleadores son de buen tamaño y hay la posibilidad de competir entre 2 jugadores a través del Video Link. Todavía no nos aclaró Acclaim cómo solucionará los movimientos con sólo 2 botones del Game Boy.

THE SIMPSONS: ITCHY & SCRATCHY

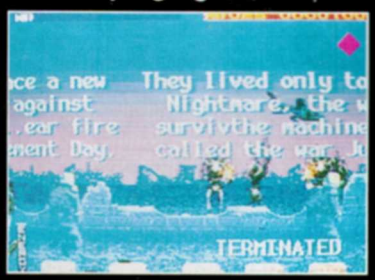
Los antihéroes del show de los Simpsons ahora estelarizan su propio videojuego donde el gato debe cazar al ratón y el ratón debe defenderse del gato pero con utensilios poco vistos en caricaturas como mazos, bazookas, aplanadoras, etc.



En la versión de Game Boy, al igual que en la de SNES, debes ayudar al gato Itchy en su interminable misión para poder atrapar al escurridizo y sádico ratón Scratchy, el desarrollo del juego es diferente a la versión de SNES.

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™

Después de su aparición en NES, los Crash Dummies llegan a los 16 bit; esta aventura es diferente a la de NES, ya que aquí la vista del juego es de lado, donde deberás avanzar por diferentes niveles, pero debes tener cuidado, ya que cada enemigo que te golpee te tirará alguna parte de tu cuerpo, extraño juego ¿no?.



T-2 THE ARCADE GAME

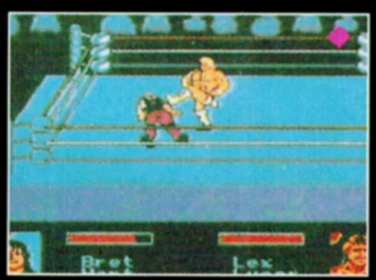
Después de mucho tiempo de haberlo anunciado (sinceramente pensamos que ya no lo iba a sacar) Acclaim presentó T-2: The Arcade Game, este juego de disparos contiene gráficas digitalizadas y mucha acción para 1 ó 2 jugadores; este juego será compatible con el Super Scope y el Mouse del SNES... otro de los esperados este año.

T2™

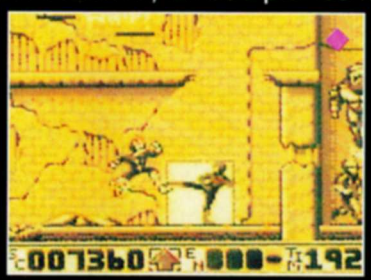
KING OF THE RING

Otro título de lucha libre de la WWF para tu NES; aquí deberás escoger entre varios super estrellas como Hulk Hogan, Tatanka, Yokozuna o Bret Hart para luchar entre ellos y conseguir ganar el título de King of the Ring o invitar a un amigo a competir contra ti (si es que él acepta).

WWF®



Pero no creas que los juegos de los que te hemos hablado es todo lo que piensa sacar Acclaim; en sus planes futuros hay más juegos como Champions League Soccer (para SNES) un simulador de fútbol que al parecer tendrá a todos los equipos que clasifiquen a la copa del Mundo; King of the Ring, NBA Jam, Spider Man 3, Spider Man and the X-Men y una nueva aventura de Bart llamada Bart and the Beanstalk. Todos estos últimos títulos para Game Boy.

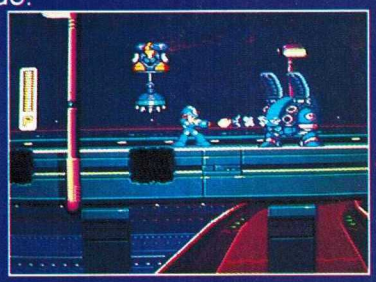


CAPCOM®

Capcom es una compañía muy importante en lo que al desarrollo de juegos se refiere (creemos que esto está de más decirlo), y nos prepara unos muy buenos títulos para el segundo semestre del '93.

MEGA MAN En todos los sistemas.
Ahora Mega Man hará su arribo a los 3 sistemas de Nintendo (para que nadie se sienta olvidado o marginado) con la misma acción que siempre lo ha caracterizado.

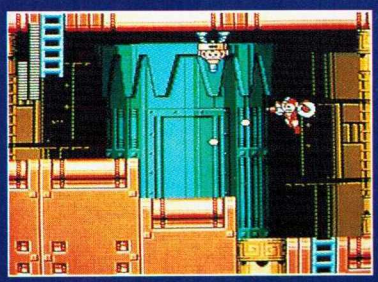
MEGA MAN X

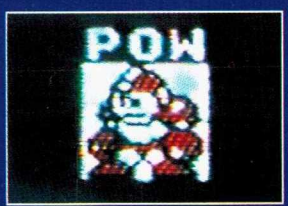


De nueva cuenta varios robots han aparecido causando el caos, y sólo Mega Man será capaz de detenerlos, en esta nueva secuela, al ir destruyendo a sus enemigos, Mega Man obtendrá diferentes piezas para crear una super armadura; al hacer su aparición en 16 bit, Mega Man tiene nuevos movimientos como la habilidad de agarrarse de las paredes para desde ahí atacar y el clásico "robo" de arma de los enemigos que ha destruido.
Mega Man X lleva al SNES a este super popular pesonaje sin cambiar el "chiste" del juego que es lo más importante.

MEGA MAN 6

¿Habrán llegado tus diseños a tiempo?, Capcom ya está terminando de programar la sexta aventura de Mega Man para el sistema que lo vio nacer. Ahora en esta nueva aventura cuentas con nuevas habilidades (como siempre hace Capcom) como la de que Mega Man y Rush se unan para crear 2 armaduras.





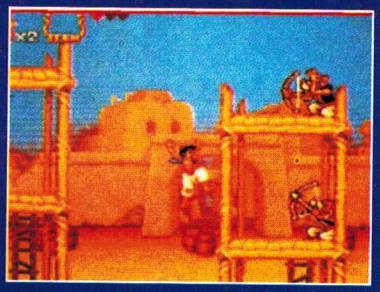
MEGA MAN IV

Y por cuarta ocasión Mega Man muestra que sus juegos para Game Boy son unas excelentes adaptaciones; esta vez se tendrá que enfrentar a viejos enemigos del Mega Man 5 de NES quienes se encuentran desarrollando un sucio plan del archienemigo de Mega Man: Dr. Wily.
Si Mega Man ya era una de las superestrellas de videojuegos con esto serán ya 11 sus papeles protagónicos y todos sobre el mismo concepto de historia ¡increíble!

EYE OF THE BEHOLDER

Aunque Capcom no realiza muchos juegos de R.P.G., cuando los hace los hace bien y con reto, como les gusta a los fans de este género, aquí debes formar un equipo e ir en busca de un poderoso señor llamado "Xanathar" que planea destruir tu ciudad, un título basado en los populares R.P.G. de mesa de la serie "Advanced Dugeons & Dragons".

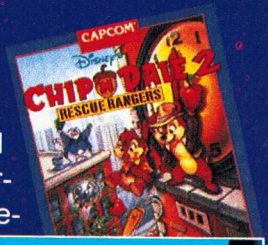
La película más exitosa en la historia de Disney no podía dejar de tener su adaptación al SNES por parte de Capcom; ayuda a Aladino quien en compañía de su mono mascota Abu, deberá salvar al reino de Agrabah del malvado Jaffar en un juego con gráficos tipo arcadia y diseñado para jóvenes jugadores. La movilidad, gráficas y animación en verdad te van a sorprender.



RESCUE RANGERS 2

¡Claro que un juego tan popular como Rescue Rangers no podía quedarse sin una secuela! Ayuda a Chip y a Dale a recuperar un famoso diamante llamado "Extra Diamond" que ha sido robado por su enemigo Fat Cat.

Este juego conserva el modo de juego de la versión original pero con nuevas y más peligrosas escenas. Este es otro gran título para los dueños del NES.



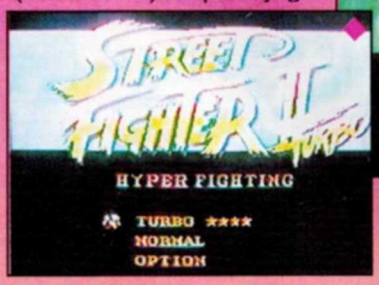
DUCK TALES 2

Y para completar las adaptaciones, Capcom mostró Duck Tales 2 para Game Boy, que es una versión muy parecida a la de NES; acompaña a Rico Mac Pato en su búsqueda alrededor del mundo de las piezas de un viejo mapa de tesoro, para al final poder reclamarlo; un juego muy divertido y emocionante muy al estilo Capcom.

STREET FIGHTER II TURBO

Capcom logró lo que parecía imposible; "Mejorar algo que era demasiado bueno", Street Figther II Turbo es la respuesta a miles de peticiones acerca de llevar el Champion Edition al SNES, pero no sólo eso, sino que aparte de ser Champion Edition ¡es Turbo! lo que significan más movimientos nuevos y más reto para los que el Street Fighter II normal ya les parece "lento". Es como tener 2 juegos en uno.

Estas son las 2 pantallas para escoger los diferentes modos de juego, la primera (fondo verde) es para jugar Street Fighter II Champion Edition y la segunda (fondo azul) es para jugar la versión "Turbo", las estrellas que se ven junto a la palabra Turbo es la velocidad del juego (sin estrellas: velocidad normal; 4 estrellas: Super Turbo, es decir, más rápido que el arcadia) Pero, ojo, estas 2 versiones son las originales de Capcom, por lo cual las luchas son muy parejas... incluso más que en el Street Fighter II normal y muy diferente a las versiones piratas de Arcadias. Aquí verás a los peleadores y algunos de sus nuevos movimientos.



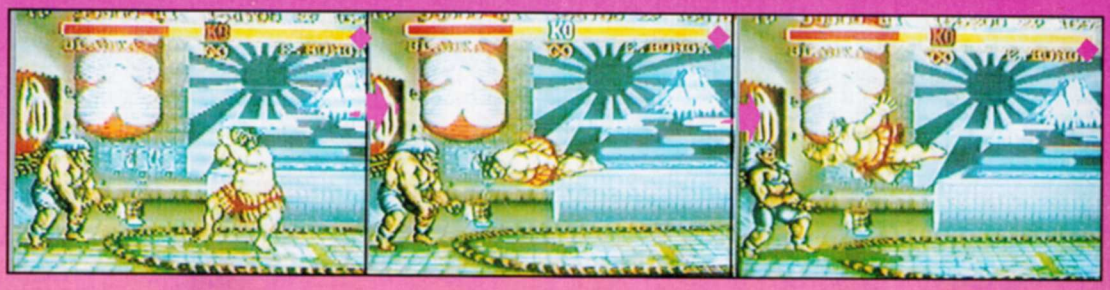
RYU

Ryu ahora tiene más fuerza en sus movimientos especiales, al hacer una Hurricane Kick puede tirar a sus enemigos con un sólo impacto y además esquivar poderes como Yoga Flame o Hado Ken; otra cosa que lo diferencia ahora de Ken es que él lanza los Hado Ken con mayor velocidad y constantemente, y en modalidad Turbo puede marcar una Hurricane Kick en el aire; además de que le han sido agregados movimientos que se perdieron de la translación de Arcadia al SNES.

KEN

Uno de los peleadores más peligrosos en esta nueva versión de Street es sin lugar a dudas Ken; él ha aumentado la velocidad de su Hurricane Kick, por lo que es muy difícil salvarse de ella, si te entra el primer golpe; también su Dragon Punch ha sido mejorado, ya que al realizarlo hace un gran arco en el aire por lo que puede sorprender a un enemigo. Al igual que Ryu, Ken también tiene nuevos golpes y la habilidad de realizar su Hurricane Kick en el aire.

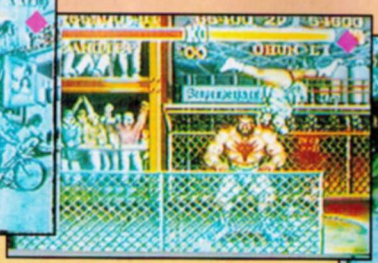
E. HONDA

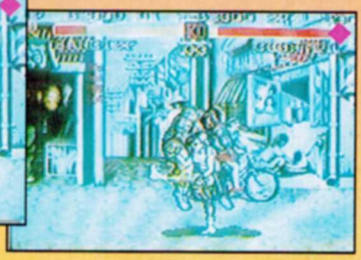


Este peleador al que muchos creían un "inútil" en Street Fighter II, ha recibido varios nuevos movimientos por parte de los programadores para regresarlo a la batalla. Ahora al realizar su Hundred Hand Slap él puede avanzar o retroceder un poco, su Sumo Torpedo Head Butt ahora lo realiza más rápido y tiene otro nuevo tipo de Torpedo en Turbo que al ser realizado asciende y después cae sobre el enemigo; también a él le han sido regresados varios movimientos como los rodillazos y algunas patadas.

CHUN LI

Lo más notable de la nueva Chun Li en esta versión es quizá su capacidad para arrojar poderes como los de Ryu, Ken y Dhalsim (imagínate, si ya sin ellos era muy peligrosa) además de contar también con 2 nuevas patadas que hace al estar cerca del oponente para tratar de sorprenderlo; otra adición a su repertorio es que al igual que Blanka y E. Honda, los golpes que saca oprimiendo repetidamente un botón (en este caso Lighting Kick) son sacados más rápida y fácilmente aún con los golpes fuertes (son tan rápidos que puedes hacer algún combo con ellos) Además en Turbo puedes marcar la Whirl Wind Kick en el aire.





BLANKA

Blanka ahora es un enemigo más difícil de lo que ya lo era; esta vez, si es golpeado cuando se encuentra ejecutando un Rolling Attack, sólo le resta la energía como si hubiera sido un golpe normal, además de que el Rolling Attack lo puedes detener, con lo que puedes hacer que un enemigo haga un movimiento en falso y así contraatacar.
Al igual que E. Honda, Blanka tiene un nuevo Rolling Attack en la versión Turbo con el cual primero se eleva y después cae bruscamente.

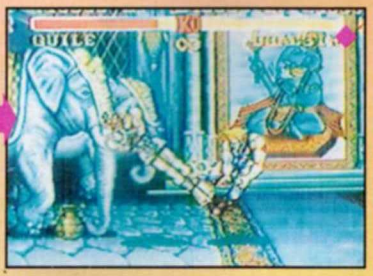
ZANGIEF

El famoso "Spinning Clothesline" de Zangief ahora tiene 2 nuevas mejoras; al estar realizándolo Zangief puede avanzar o retroceder, además de que se le ha aumentado el "valor" de golpe (es decir, si tú saltas hacia él cuando lo está realizando no será difícil que quien se lleve el golpe seas tú). Ahora al realizar el Spinning Pile Driver al caer quedas más alejado del oponente evitando así que lo trabes y además como a los otros personajes se le han agregado más movimientos.

GUILE

"Mr. Combo" tiene ahora más movimientos que los expertos en usarlo encontrarán útiles, como su Flash Kick doble, o su nuevo rodillazo saltando para acercarte a tus oponentes; también le fueron añadidos nuevos golpes de la versión Arcadia, conservando su clásico estilo de pelea, pero sufriendo un drástico cambio en su rostro... no en balde pasan los años... y los golpes.

DHALSIM



Dhalsim era un personaje que para muchos era débil, pero con sus nuevos movimientos puede convertirse en un serio peligro, ahora sus Spinning Attack los puede realizar a cualquier altura de su salto; otro de sus nuevos poderes es la habilidad de teletransportarse en cualquier momento de la batalla para escapar y al mismo tiempo sorprender a sus enemigos. ¡Bien por el flaco!

VEGA

Vega es el más rápido de los 12 peleadores a escoger, así es que es importante sacar ventaja de esto, ahora en esta nueva versión su Tumbling Claw Attack puede alcanzar a un enemigo que se encuentre en el otro extremo de la pantalla, llegando a colocarte hasta 4 golpes; sus ataques por aire son peligrosos, debes cuidarte de su Air Suplex o su Flying Attack, claro que si tú eres el que lo manejas tendrán que cuidarse de ti. Cuando Vega está peleando en su escena él se puede subir a la red... a ver quién es el valiente que lo reta en su país.

BALROG

Aunque este rudo boxeador no usa los pies para atacar. Sus puños son lo suficientemente fuertes para poner K.O. a cualquiera. Sus poderosos Dashing Upper Cut y el Turn Punch son armas básicas para vencer a los enemigos. También si algún contrario se te acerca mucho puedes agarrarlo para darle cabezazos; checa también los nuevos golpes.

SAGAT

El antiguo campeón de Street Fighter vuelve a retomar el campeonato para vengarse de Ryu con sus nuevos y clásicos movimientos como el Tiger Fire Ball por arriba y abajo (los cuales los puede lanzar muy rápido), su Tiger Upper Cut o su nuevo Tiger Knee (que puede llegar a dar 2 consecutivos si los realizas cerca del enemigo.) Además Sagat cuenta ahora con una llave para arrojar a sus enemigos.

M. BISON

Bison tiene como sueño la conquista del mundo y para mostrar a sus súbditos que él es el más poderoso entra al torneo de Street Fighter; su Flaming Torpedo ahora marca varios impactos al poner defensa a diferencia de uno solo que marcaba en Street Fighter II; también debes tener cuidado de golpes como el Scissor Knee o el Head Stomp; Bison no es un personaje difícil de dominar y con el que le podrás dar mucha lata a los demás competidores.

BONUS ROUND

En adición a los 2 bonus round ya existentes (el coche y los ladrillos) Capcom agregó el clásico bonus de los barriles. Ahora el juego ya cuenta con 3 bonus round en lugar de 2. Genial ¿no?

(En el próximo número de Club Nintendo hablaremos con más detalle de este increíble juego, debes estar pendiente).

Street Fighter II: La película (Ahora ya es oficial)

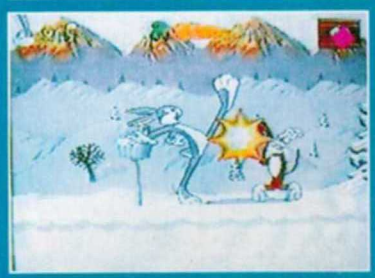
La compañía productora de películas Edward R. Pressman Film Corp. acaba de llegar a un acuerdo con Capcom, con quien co-producirá la película "Street Fighter II". El guión de la película será escrito y dirigido por un veterano director de películas de acción llamado Steven de Souza (para más referencia, Steven de Souza ha dirigido películas como "Duro de Matar 1 y 2", "Comando" y "48 Horas") la película está próxima a filmarse; Capcom prometió invitar a Club Nintendo cuando se comience el rodaje de la misma, así que posiblemente verás en un futuro un "detrás de las cámaras" de esta película en las páginas de Club Nintendo.

SUNSOFT

Sunsoft sigue produciendo juegos con la licencia de la Warner Bros.; sólo en este CES mostró 3 (aunque Speedy González ya está a la venta); además de otros 2 títulos, uno de ellos muy conocido en arcadias.

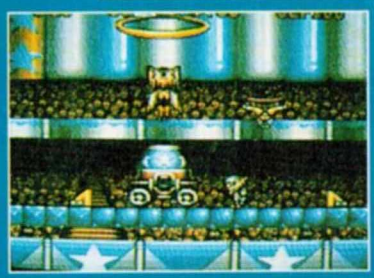
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

De los 4 títulos que ha desarrollado Sunsoft para el SNES con personajes de la Warner Bros., sin lugar a duda este título es el que mejores gráficos y animación tiene. En este juego Bugs debe enfrentarse a toda clase de peligros a los que es expuesto por su dibujante, ya que lo pone en sitios en los que se encuentran sus más terribles enemigos, como la plaza de toros, marte, o los bosques de Inglaterra; con 12 megas de memoria muy bien aprovechados, este juego contiene gran cantidad de movimientos tanto de Bugs como de sus enemigos y una considerable mejora en la movilidad.



AERO THE ACRO-BAT

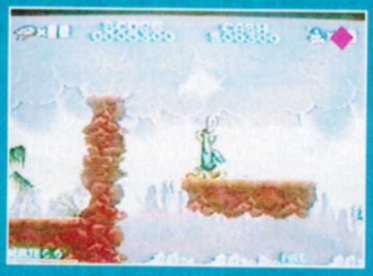
Esta vez ya pudimos observar también una versión más avanzada del juego **"Aero the Acrobat"** del que ya te habíamos hablado en el reporte del CES de Las Vegas. Este juego tendrá muchos bonus round que utilizan la rotación y escala (en uno de ellos, Aero debe saltar desde una plataforma alta hacia una piscina y pasar por unos aros con un ligero parecido a la prueba de paracaidismo de Pilotwings), este es un juego que promete mucho.



Daffy Duck: The Marvin Missions

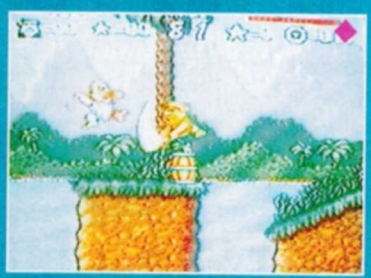
Daffy se encuentra ante su más terrible misión, Marvin el marciano ha secuestrado a unos embajadores cósmicos, así que con la ayuda de Porky, Daffy está a punto de convertirse en Duck Dodgers para así salvar el día.

Daffy Duck, es un título en el que nuestro héroe pato tiene un cohete propulsor y una pistola con la cual debe limpiar cada nivel invadido por los secuaces de Marvin y rescatar a los embajadores; aunque los gráficos de este juego son muy buenos la movilidad del personaje es difícil, pero esperamos que esto cambie en la versión final.



WORLD HEROES

Esta adaptación del clásico juego de arcadia por parte de Sunsoft busca ser lo más fiel posible; escoge uno de 8 guerreros de diferentes partes del mundo y viaja en el tiempo para enfrentarte a los demás o si prefieres compite contra un amigo en modo de Handycap. Este juego contiene todas las opciones y movimientos de la versión original más otros detalles como el de que los 2 jugadores puedan seleccionar al mismo personaje (cosa que la arcadia no tiene); el juego será de 16 megas de memoria (algo que ya se puso muy de moda).



TAITO

En este CES, Taito tuvo varias cosas nuevas e interesantes que mostrar:

THE FLINTSTONES

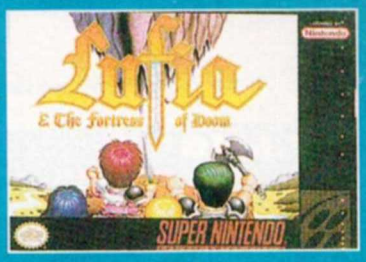
El modo de juego de los Picapiedra, ahora que hacen su debut en 16 bit, es parecido a la primera versión para NES, donde con un garrote eliminas a tus enemigos; en esta versión no sólo Pedro Picapiedra será quien se enfrente a sus enemigos ya que ahora cuenta con la ayuda de su mejor amigo y vecino: Pablo Mármol.

SUPER CHASE H.Q.

A diferencia de otros juegos de carreras, en Super Chase H.Q. no debes rebasar a tus rivales, ¡debes destruirlos!, ya que en este juego tu misión es detener a peligrosos criminales chocando tu coche contra el de ellos hasta que ya no pueda andar; este juego está basado en un clásico de arcadia por parte de Taito.

LAFIA

Este R.P.G. de Taito te lleva a explorar un gran mundo plagado de monstruos y seres malignos, debes localizar más de 255 items y dominar 55 palabras mágicas para salir victorioso; este juego contiene comandos fáciles de utilizar con lo que el juego no se vuelve complicado, y con un reto ideal para R.P.Gistas principiantes o intermedios.



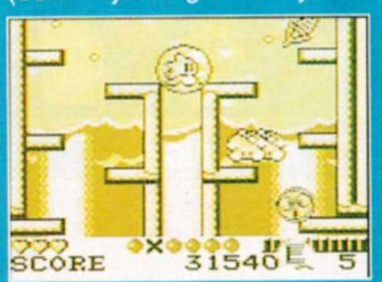
SUPER NOVA

Este título no es más que la secuela de Darius Twin para SNES, pero esta vez para un sólo jugador; básicamente el tipo y modo de juego no varía mucho de la anterior versión, pero como en casi toda la secuela los gráficos han sido mejorados y el reto elevado, además de que ahora desde el principio del juego tú debes elegir tu arma a usar y conforme vayas avanzando irá aumentando su nivel de disparo.

THE FLINTSTONES 2

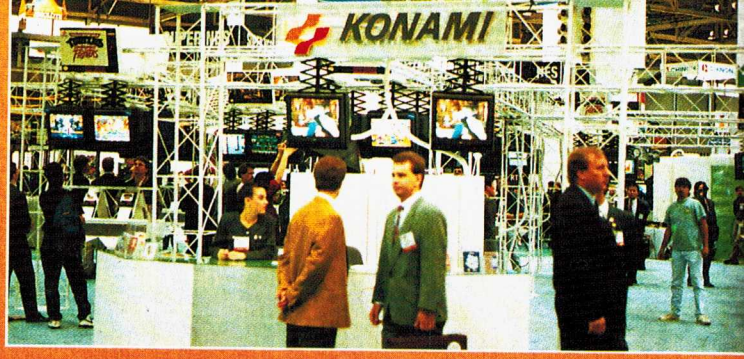
El clásico juego de los Picapiedra para NES ahora ya tiene secuela, pues Pedro y Pablo deben buscar 5 gemas preciosas para que un Pterodáctilo lo ayude a cruzar un río de lava y así puedan salvar a Pebbles y Bam-Bam; el modo de juego es muy similar a la primera parte por lo que es muy seguro que los fanáticos de la serie lo disfruten... bueno, realmente lo disfrutarán todos los que buscan más títulos para NES.

Taito además de todo lo anterior prepara más juegos entre los que te podemos mencionar Bubble Bobble parte 2 para NES y Game Boy (con mejores gráficos y animación de los personajes) así como también un nuevo juego tenis que aún se encuentra en desarrollo; otros de sus planes futuros son Super Arkanoid para... (adivinen)... el Super NES y Chase H.Q. para Game Boy.



KONAMI®

En este CES Konami mostró juegos en algunas de sus licencias más fuertes y algunos otros de Arcadia, todo esto para SNES, NES y Game Boy.



T.M.N.T. "TOURNAMENT FIGHTERS"

La competencia para ver quién es el mutante más fuerte ha empezado; escoge entre 10 personajes de la serie de las tortugas Ninja -Héroes y villanos- y condúcelos a la victoria luchando contra los demás personajes además de los clásicos jefes finales. Básicamente T.M.N.T. Tournament Fighters es un juego de pelea tipo Street Fighter II, con 16 megas de memoria pero a diferencia de otros juegos de este género, Tournamet Fighter está muy bien trabajado, ya que la velocidad del juego es excelente. Los valores de los personajes y su movilidad son de lo mejor que hemos visto -y jugado- así como la opción de escoger al mismo personaje. Otra cosa digna de mencionar es que los gráficos de fondo están muy detallados; aunque la versión del CES sólo se encontraba terminada en un 25% se puede decir que este será un gran juego que no defraudará a los fans del género. Nos dio mucho gusto cuando Marlysse Cohen, del departamento de Mercadotecnia nos informó que sus programadores no iban a descansar hasta dejar este juego perfecto y utilizar esos 16 megas de la mejor forma posible.

LETHAL ENFORCERS

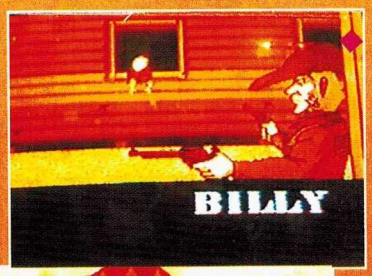
Esta es la adaptación de un juego de Arcadia donde tú debes eliminar todo el crimen de una gran ciudad. Al igual que en la versión de Arcadia tú cuentas con una pistola (parecida a la Zapper) con la que debes disparar contra todo maleante antes de que ellos lo hagan contra ti, el juego se desarrolla en perspectiva de persona y todos los gráficos son digitalizados para 1 ó 2 jugadores. Konami informó que el cartucho vendrá acompañado de su pistola en peso y dimensiones muy similares -o iguales- a la Arcadia. Este fue uno de los títulos que más nos sorprendió por inesperado. Está excelente.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS

Un diabólico científico llamado "Dr. Tongue" ha creado una armada de Zombies para controlar al mundo, y su invasión ha comenzado precisamente por tu vecindario, así que como buen muchacho debes rescatar a tus vecinos y poner fin al diabólico plan del "Dr. Tongue".

Este es un muy interesante juego para 1 ó 2 personas que deben avanzar a través de 55 niveles (suena largo ¿no?) donde básicamente debes hacer 2 cosas; eliminar a los zombies y rescatar a tus vecinos antes de que se conviertan en comida para zombies, el juego se ve en "Top View" (visto por arriba) y es muy rápido. Uno de los hitazos del '93.

SUNSET RIDERS



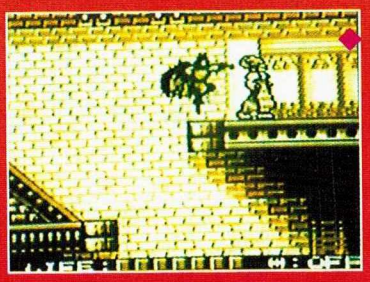
Basado en un exitoso juego de Arcadia, Konami se encuentra desarrollando Sunset Riders, un juego de disparos con un leve parecido a Contra pero desarrollándose en el viejo Oeste donde 4 cazarrecompensas luchan por la paz y la justicia; como siempre es difícil hablar de un juego que no está completamente terminado pero con lo poco que se ve te puedes dar una idea de cómo será todo el juego, 2 jugadores pueden participar al mismo tiempo escogiendo de entre 4 diferentes personajes, Konami promete una adaptación fiel a la versión Arcadia (incluyendo los displays), Bueno, todos sabemos que viniendo de Konami, está garantizado. Un juego interesante para fines del '93.

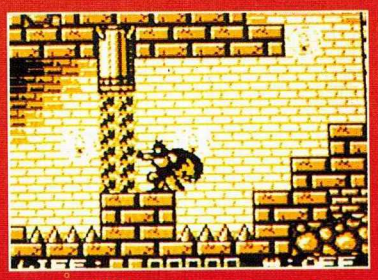
T.M.N.T. "TOURNAMENT FIGHTERS"

Al igual que la versión de SNES, aquí debes guiar a un personaje al campeonato en peleas tipo Street Fighter; este juego seguramente le interesará a muchos videojugadores por el género y los personajes; muchos gráficos se mueven a diferente velocidad dando un efecto de 3D. Al fin el NES tendrá un juego de pelea de calidad.

BATMAN THE ANIMATED SERIES

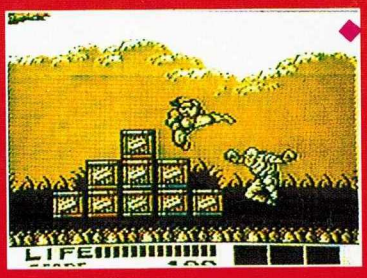
Este juego de Batman está basado en una nueva serie de caricaturas de Batman en los Estados Unidos y que pronto llegarán a nuestro país. Aquí debemos ayudar al guardián de ciudad Gótica a luchar contra sus más temibles enemigos como Joker, el Pingüino, Poison Ivy y Dos Caras. El juego se desarrolla en una perspectiva de lado que nos recuerda un poco al primer juego de Batman.

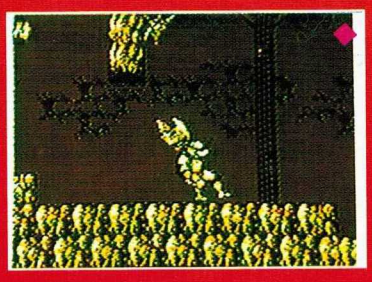


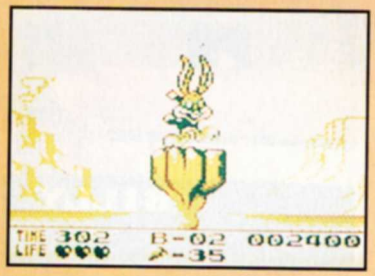


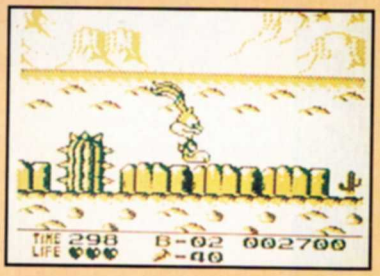
T.M.N.T. "RADICAL RESCUE"

Las tortugas hacen su tercera aparición en Game Boy, con una acción similar a las dos anteriores, ayuda a Mike a rescatar a sus demás amigos que han sido secuestrados por destructor. Buen título para los amantes de este estilo y personajes.









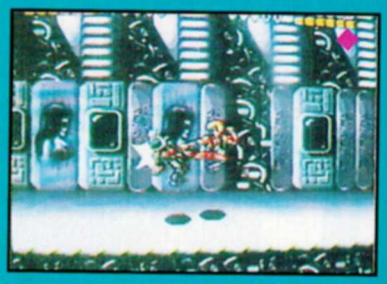
TINY TOON
"MONTANA MOVIE MADNESS"

Buster se encuentra atrapado dentro de los estudios cinematográficos de Max Montana; ayúdalo a escapar de varios sets entre los que están el viejo Oeste, Samurai, ciencia ficción y la mansión embrujada. Un juego con la clásica calidad de Konami.

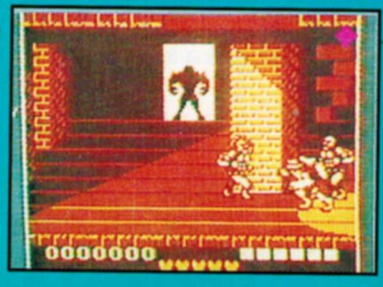
TRADEWEST

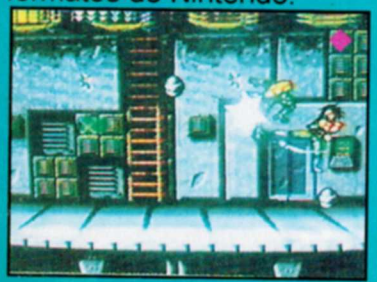
Tradewest mostró 5 nuevos títulos para SNES y Game Boy, pero antes de hablarte de ellos te comentaremos que Tradewest también llevó Super Base Ball 2020, un juego de béisbol con robots del cual ya te habíamos hablado y que estaba a punto de salir cuando estábamos escribiendo este reporte.

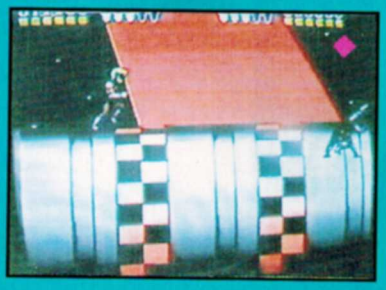
Hay en sus planes futuros algunos otros juegos como Troy Aikman Pro Quarterback, Edición Firmada, para 1 ó 2 jugadores y que fue programado en 16 megas y con batería para guardar juegos; o uno tipo Mario Paint que se llamará Fun 'N' Games, aunque hablar ahora de ellos es muy prematuro. Mejor esperemos un poco más y sigamos con los demás títulos



Tradewest y Rare después de haber sacado este juego en NES, anunció ahora en el CES que el título también vendrá para SNES y Game Boy. Básicamente la acción de las 2 nuevas versiones será similar a la de NES, con su respectiva diferencia de gráficos, y que la versión de Game Boy será para un sólo jugador, ahora este gran título podrá ser jugado en los 3 formatos de Nintendo.







PLOK

En este juego el personaje es Plok, un extraño pero chistoso ser que es rey de Akrilic, un día una armada de moscas tomaron su bandera favorita y la llevaron a la isla Cotton, así que él decide ir a recuperarla. Para hacer frente a sus enemigos, Plok los ataca con sus manos y pies, pero no vayas a pensar que es experto en artes marciales, no. sus manos y pies se los arroja a los enemigos además de que en su camino puede encontrar varias cajas de regalos que le dan diferentes habilidades. Los gráficos de este juego son muy llamativos y el juego en sí es muy divertido y con un buen nivel de reto, ya que tiene 64 niveles con una programación excelente de 8 megas. Por cierto en la conferencia que realizó Tradewest tuvimos la oportunidad de charlar con Richard Kay de Software Creations; él es el diseñador del juego y nos comentó que entre 5 personas desarrollaron este juego y que les tomó 20 meses.

SUPER OFF ROAD The BAJA

A diferencia de anteriores títulos de Super Off Road que han salido, aquí la vista de tu camioneta la tendrás como en otros juegos de carreras (atrás de tu auto), el efecto en este juego es bueno si se toma en cuenta que el camino es muy accidentado (claro, si no, no sería Off Road); aunque el modo del juego cambió, aún hay algunas opciones de las anteriores versiones como la tienda para equipar tu camioneta o los clásicos nitros que hallas en tu camino y que le dan mucha velocidad a tu vehículo. Este título de carreras será para 2 jugadores.

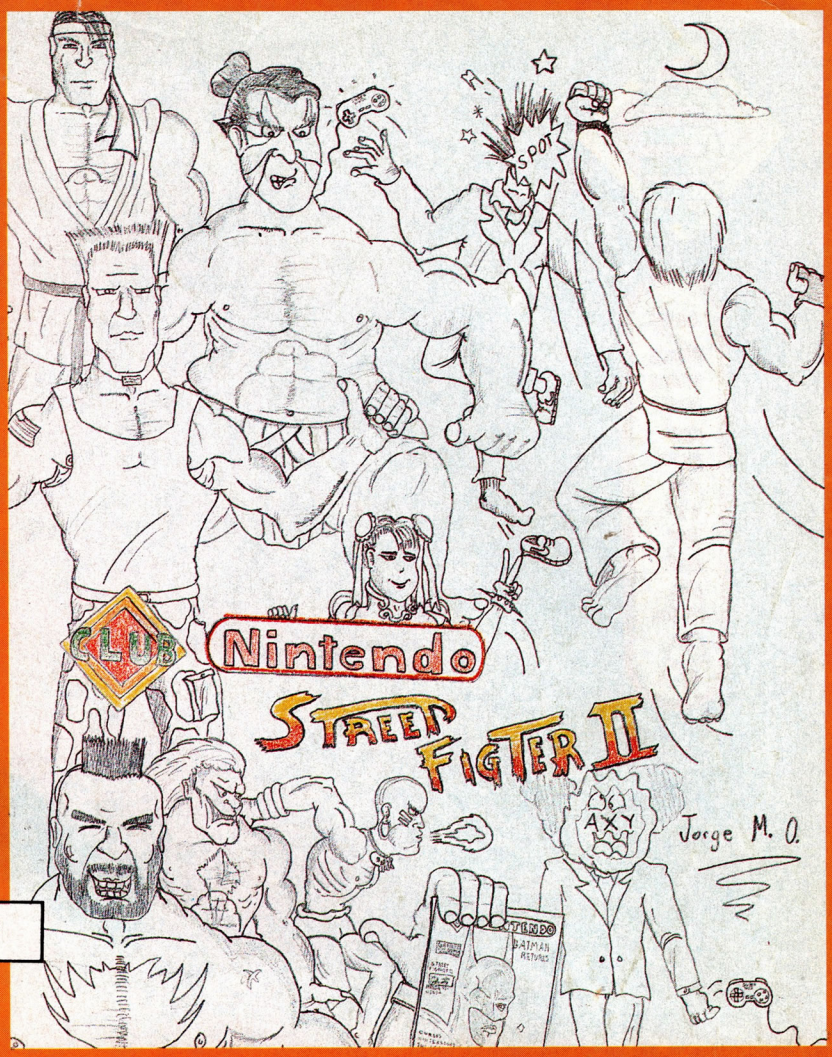
TAKARA®

Tal como lo anunciamos hace ya mucho tiempo Takara mostró su juego más nuevo que estará listo a finales de este año "Art of Fighting", basado en el famoso juego de arcadia del mismo nombre. Aquí debes guiar a 2 valientes peleadores llamados Robert y Ryo quienes se deberán enfrentar a 8 malvivientes para rescatar a la hermana de Ryo; aunque la versión que mostraron en el CES aún se encontraba en desarrollo parece que este juego tendrá mejor movilidad y será más fácil sacar los poderes que en Fatal Fury (qué bueno que aprendan de sus errores) además de tener opciones del original como el Zoom Out (cuando se alejan los personajes) o la capacidad de poder escoger a todos los personajes -aún los jefes- en VS. mode.

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

En Hudson Soft tuvimos la oportunidad de conocer varios de sus nuevos juegos, uno de sus más fuertes títulos para este '93 es sin duda "Disney's The Beauty and the Beast" que está basado en la película de dibujos animados del mismo nombre, donde tú debes manejar a la Bestia quien debe rescatar a Belle de las manos de Gaston antes de que caiga el último pétalo de la rosa y sea demasiado tarde para él. El juego tiene gran cantidad de opciones como bonus round, y pudimos ver buenos gráficos y oir excelente sonido.

LEXANDRO B.
O CALZADA B.
EDO. DE MEX.



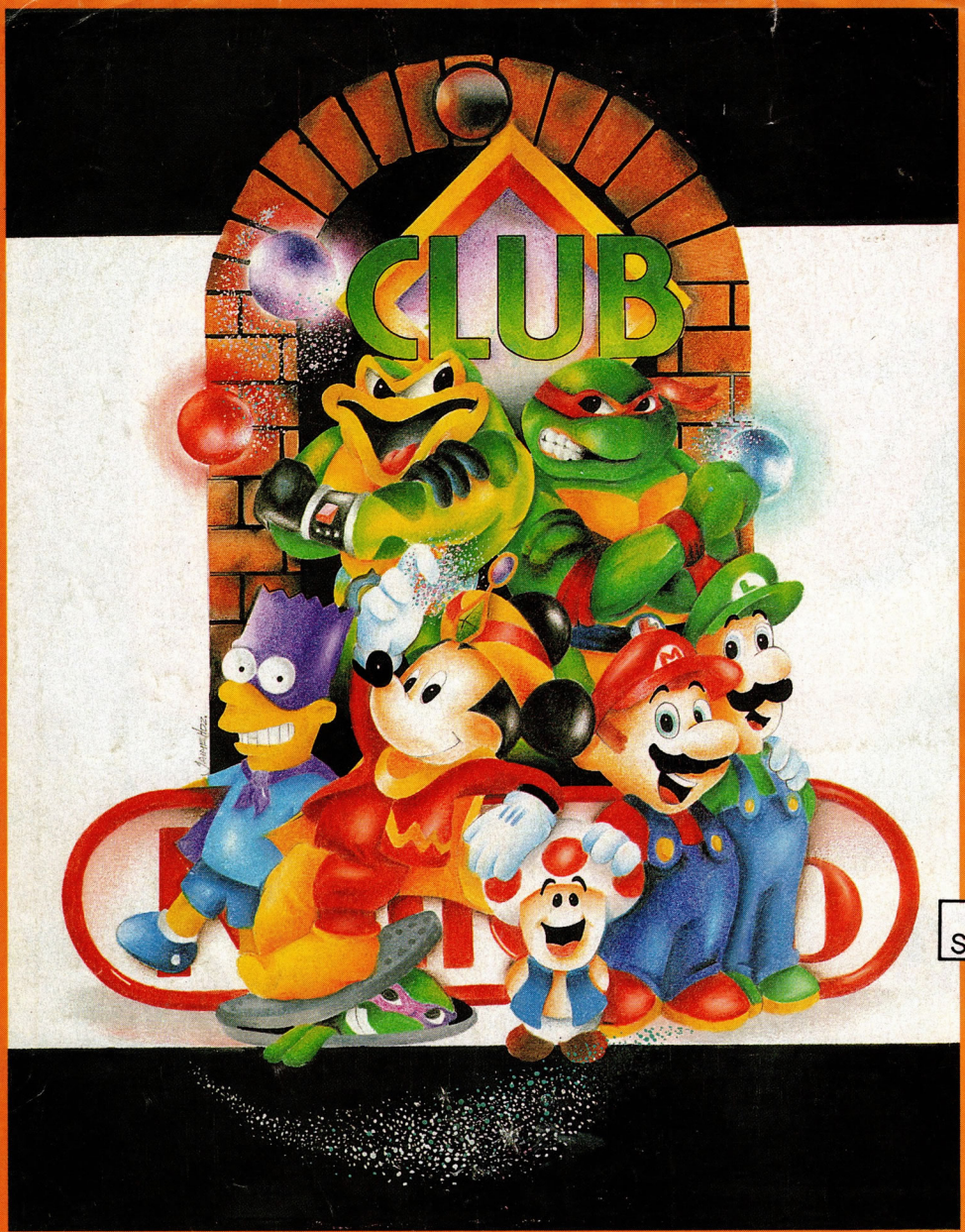
JORGE MORALES OSUNA
GUADALAJARA, JAL.

RENE LEONEL GARCÍA GONZALEZ
TAMPICO, TAM.

VICTOR MANUEL MARTINEZ RIOS
ATIZAPAN, EDO. DE MEX.

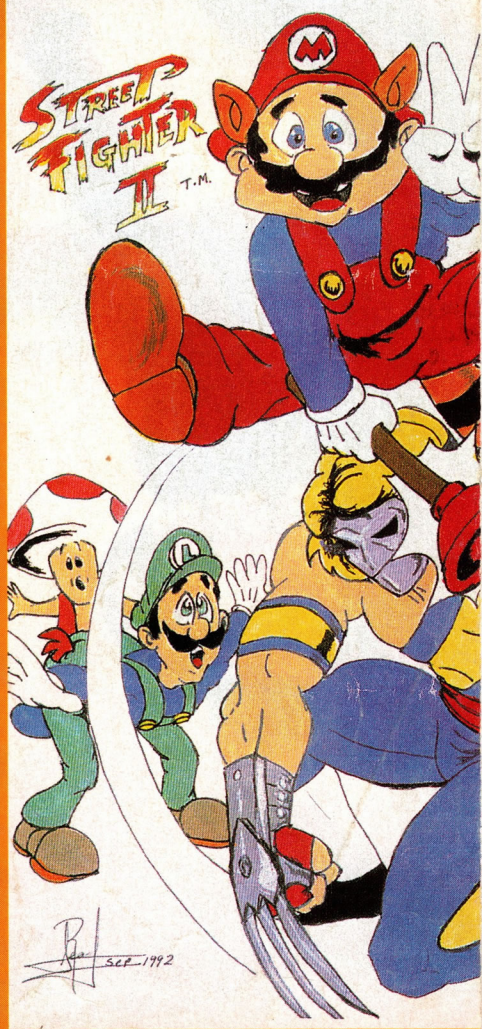
RAGING FIGHTER™ ES UNA MARCA REGISTRADA DE KONAMI®

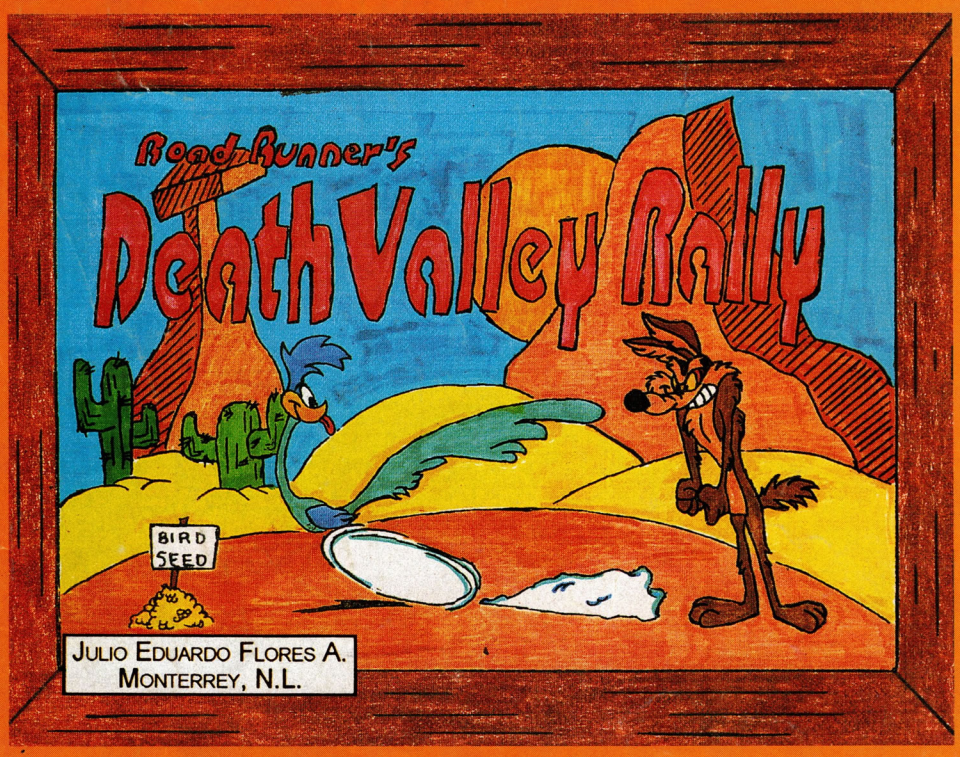
RAGING
FIGHTER
™



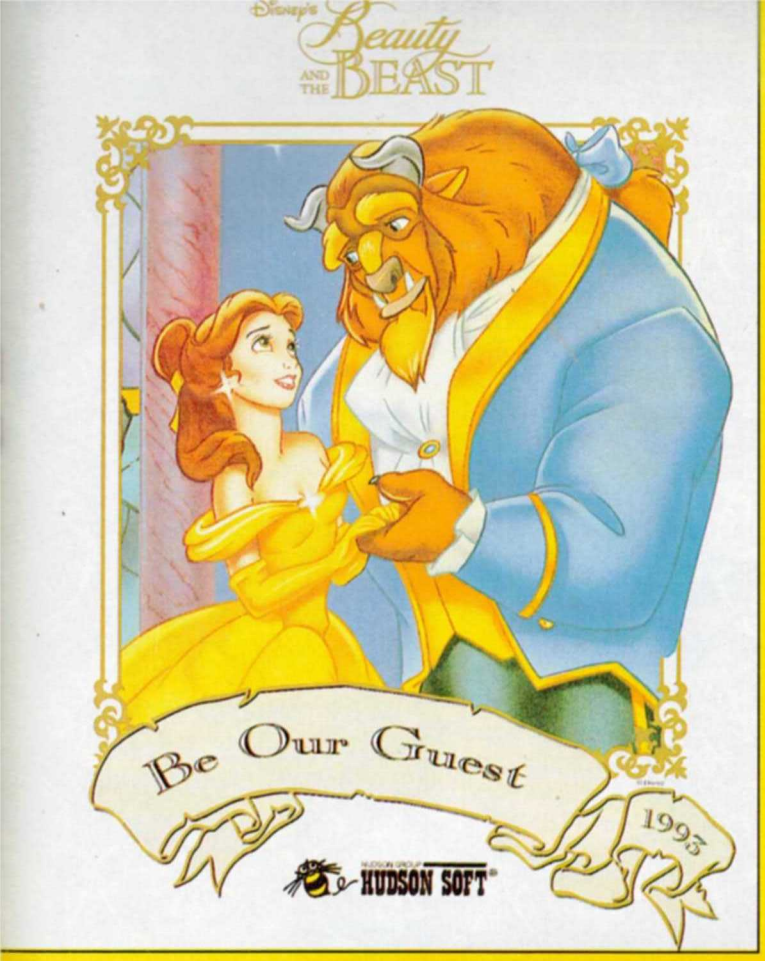
Manuel A
J. Francisc
Naucalpan,

Jaime Hernandez
San Luis Potosi, SLP.

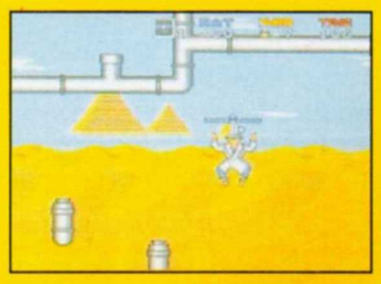


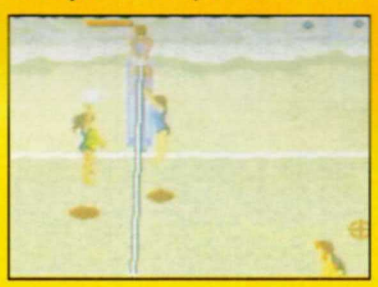


Julio Eduardo Flores A.
Monterrey, N.L.

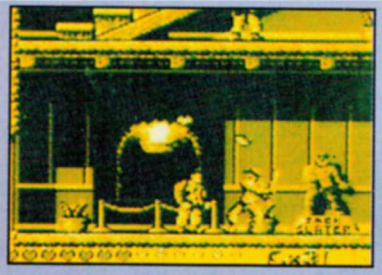


Otros de los juegos de la nueva línea de Hudson son para SNES, y son: Inspector Gadget, el famoso personaje de caricaturas que debe rescatar a su sobrina Penny del "Dr. Garra" utilizando todos los trucos que oculta bajo su gabardina; otro título fue Dig & Spike, un juego de Volley Ball donde podrás competir contra un amigo o contra la máquina, ya sea en torneo o en modo de Volley Ball de playa; también para SNES vimos una versión preliminar de un juego con el nombre tentativo de Virtual Soccer, este juego no estaba terminado, así que no hay mucho que decir de él.





Y para terminar con Hudson te podemos decir que entre sus planes futuros se hallan varios juegos interesantes como la adaptación a NES de, "The Beauty & the Beast"; también para NES anunciaron Bonk's Adventure y Buster Bros. y finalmente para SNES queda "An American Tale".



SONY

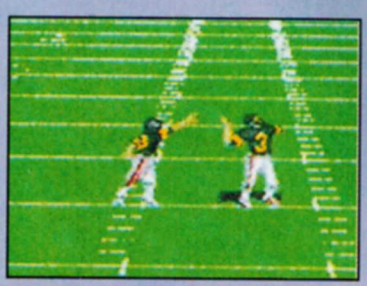
IMAGESOFT

Básicamente en esta temporada, las 3 licencias más fuertes de Sony está basadas en películas, las cuales son Last Accion Hero, donde el protagonista es Arnold Shwarzenegger. Tu objetivo es combatir a una gran cantidad de tipos malos que han salido de las pantallas del cine con el objeto de recuperar "el boleto Mágico" y regresarlos a todos ellos a su lugar de origen; según Sony este juego

marcará algunos avances técnicos en lo que al desarrollo del juego se refiere, además de que tendrán muchas voces e imágenes digitalizadas en la versión de SNES, aunque también está planeando su salida para NES y Game Boy.

Otra de las películas que está a punto de estrenarse y que también tendrá su videojuego es Cliffhanger estelarizada por Sylvester Stallone y donde tu misión es rescatar un avión secuestrado que ha caído en unas montañas. El tipo de juego es de pelea, aunque algunas veces te las verás contra la furia de la naturaleza (huyendo de avalanchas por ejemplo), este juego también estará disponible para los 3 sistemas de Nintendo.

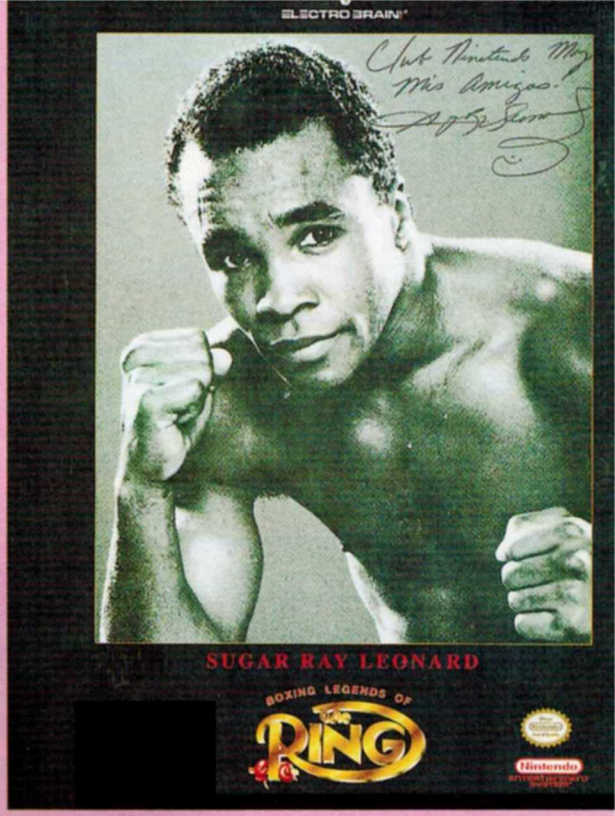
Y ya por último y en lo que a películas se refiere, próximamente veremos la adaptación de la película "Drácula" de la cual ya te hemos hablado y que será lanzado para SNES, NES y Game Boy.



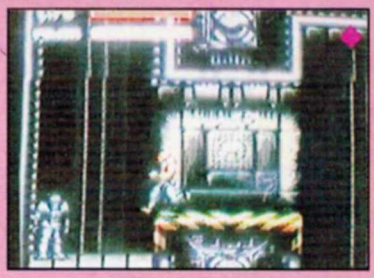
Fuera del tema de películas, Sony prepara varios títulos interesantes como ESPN Sunday Night Football y ESPN Sunday Night Baseball; de estos 2 títulos sólo se encontraba en demostración el de béisbol y ahí pudimos constatar lo que nos dijeron cuando vinieron hace unos meses a México, acerca de los movimientos de los personajes, que han sido digitalizados con gran realismo y mucha fluidez entre los movimientos de los frames.

ELECTRO BRAIN

Esta compañía prepara títulos para todos gustos este '93, de deportes, aventuras y acción. En el primer género podemos encontrar 2 juegos interesantes como Wide Cup Soccer, título obviamente de fútbol parecido en el modo de juego a los títulos de deportes de Nintendo como NCAA Basquet Ball o Stanley Cup de Hockey que le da un increíble efecto de realismo. Esta es una de las mejores programaciones de fútbol soccer que hayamos visto; otro título de deportes es Legends of the Ring, un juego de box visto en una perspectiva de 3/4 que no cambia y donde encontraremos boxeadores famosos de todos los tiempos como "Manos de Piedra" Durán o Sugar Ray Leonard, por cierto, éste último peleador fue invitado por Electro Brain y como siempre, no pudimos dejar pasar la oportunidad de pedirle su autógrafo para ustedes.



Entre otros de los títulos que Electro Brain planea introducir para finales de este año están "Asterix" para SNES, NES y Game Boy donde este famoso vikingo de historietas debe rescatar a su amigo Obelix que ha sido secuestrado por los romanos; para SNES también pudimos ver un juego llamado Future Zone donde debes guiar a un soldado que entra a una base enemiga (nada nuevo aquí) otro título para Game Boy es "Pinoccio". Este título nos dio un ligero parecido a Equinox de Sony por el tipo de vista de 3/4 en la quese desarrolla el juego.
Electro Brain es una licencia que crece rápidamente y que en poco tiempo sorprenderá a todos los videojugadores.



También se encuentran en el desarrollo de un nuevo juego de acción llamado "Fire Hawk" (del mismo equipo que preparó Hook para SNES), aunque no había mucho que ver éste título promete. Entre sus planes futuros está la adaptación de su juego "Chuck Rock" para Game Boy y también para el sistema portátil del juego de estrategia llamado "Gear Works".

CHUCK ROCK

GEAR WORKS

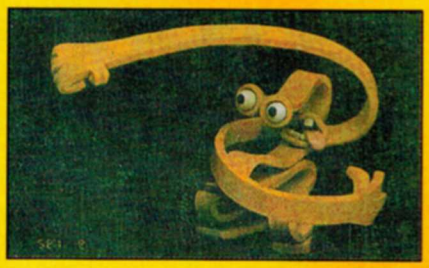
Interplay™

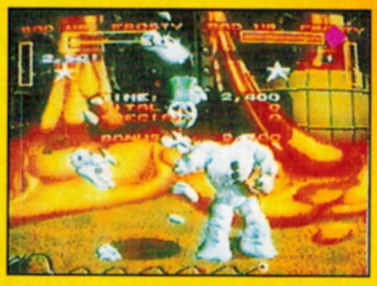
En Interplay todos estában muy orgullosos de sus nuevos juegos.

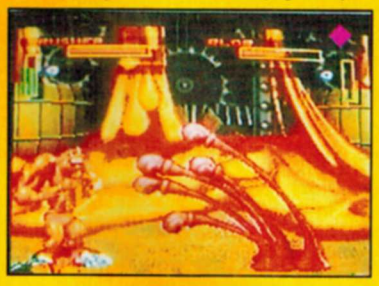
En Interplay tuvimos la oportunidad de conocer quizá el juego más divertido, chistoso e innovador de todo el CES, nos referimos a "Clay Fighter". Este juego a simple vista tal vez parezca uno más del montón en la invasión de juegos de pelea que se ha dado desde hace un año a la fecha, pero no es así de simple, ya que todos los personajes y sus movimientos han sido digitalizados de modelos de plastilina, además de que cada personaje tiene sus movimientos especiales y todos realizan poderes especiales; cada personaje es diferente y lleno de detalles gracias a la animación de plastilina (uno de los personajes más chistosos es uno llamado Blob que puede comerse a sus rivales o convertirse en muchos guantes de box; otros de los personajes son un hombre de nieve, un payaso loco, un hombre fuerte, una valkyria gorda, un fantasma y un imitador de Elvis) Según las personas de Interplay esta es la primera vez que se realiza un trabajo de esta naturaleza en un juego de SNES, y esperan que sea un hit de este '93 no sólo por lo innovador, ya que además el juego es divertido (nos consta), por cierto este juego tendrá 16 megas de memoria.

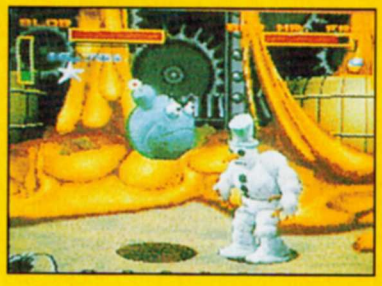
Uno de los programadores del super original Clay Fighter.

CLAY FIGHTER







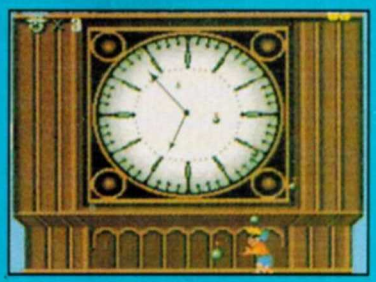


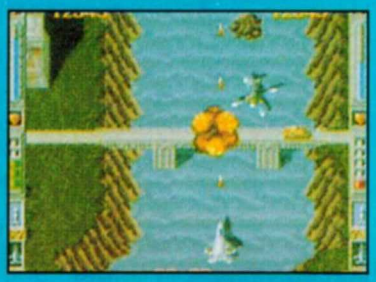
Otros títulos que vimos en el stand de Interplay son "The Lord of the Rings" basado en la obra de J. R. R. Tolkien que ya había sido anunciado desde el pasado CES y que a estas fechas está a punto de salir, este juego también es novedoso en lo que a programación se refiere, ya que contiene cientos de frames de animación (vía rotoscope) otro de los títulos fue Rock n' Roll Racing, que es un juego de carreras con un ligero parecido a R.P.M. (también de ellos) pero con muchos éxitos de rock digitalizados.

The Lord of the Rings

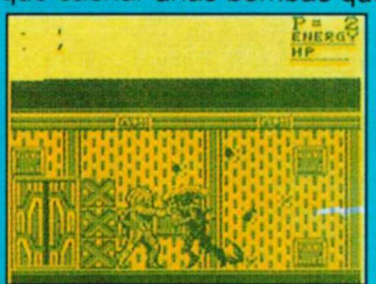
ROCK N ROLL RACING

ACTIVISION





Desde hace aproximadamente un año a la fecha Activision ha empezado a entrar con más fuerza al mercado del SNES; si tú tienes bastante tiempo en el negocio recordarás que Activision era la compañía más fuerte para el legendario Atari 2600; pues en este CES, Activision anunció que se preparaba a hacer la conversión de 3 de sus títulos más famosos para ese sistema que son: River Raid: "Mision of no Return" donde guías a un avión que avanza a lo largo de un río y donde debes destruir a toda clase de enemigos como barcos, helicópteros, aviones y puentes e ir recargando combustible para no caer al río; "Pitfall Harry: The Mayan Aventure" es un juego de aventuras donde hay que ir avanzando por varias pantallas donde nos enfrentaremos con varios peligros dentro de un templo Maya y que sólo con nuestro ingenio y habilidad podremos resolver y el último de estos 3 títulos de "Kaboom; The Mad Doctor's Revenge". el más sencillo de los 3 juegos en lo que a tema se refiere pero que requerirá que el jugador ponga al máximo sus reflejos, pues hay que cachar unas bombas que deja caer el Doctor Loco y que cada vez serán más e irán más rápido.

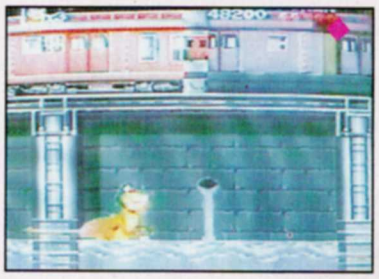


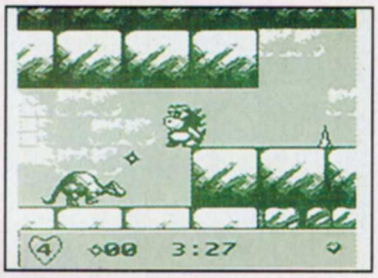
Otros 2 títulos de Activisión que tuvimos oportunidad de ver fueron Bio-Metal para el SNES, un juego de naves con mucha acción y música digitalizada de un grupo Techno llamado "2 Unlimited", pero el juego en sí no aportaba nada nuevo, sólo uno o dos efectos, pero eso sí mucha acción; el otro juego era la adaptación de su título "Alien vs. Predator" para Game Boy.

MINDSCAPE

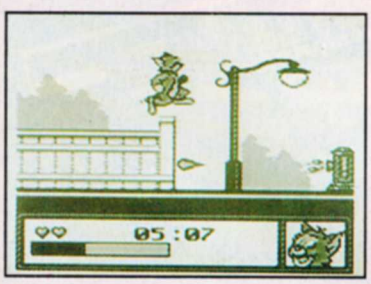
Prácticamente esta compañía es nueva en el mercado de Nintendo, para este fin del '93 Mindscape tiene planeado lanzar 4 títulos para SNES que son: Captain America and the Avengers, basado en el popular juego de arcadia del mismo nombre, este juego está planeado que sea para 2 jugadores simultáneos y contenga todos los niveles de la versión original, aunque lo que vimos no era muy bueno esperemos que sí lo sea, porque era una versión preliminar; uno de sus juegos clásicos

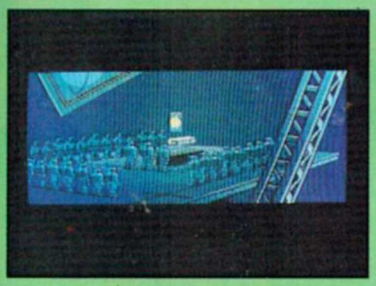
HI TECH EXPRESSIONS



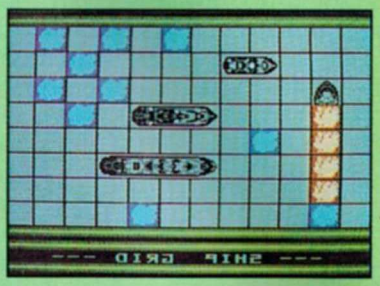


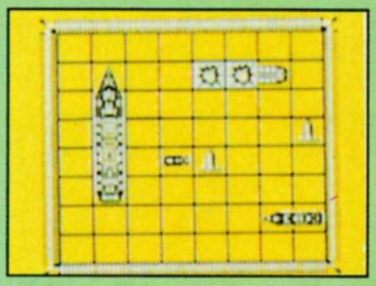
Como quizás ya te hayas dado cuenta, Hi Tech se preocupa muchas veces por sacar juegos educativos, a la vez que también compra algunas licencias de películas (pero no como Sony u Ocean), entre los juegos más interesantes que vimos estaban We´re Back, una aventura en la que los protagonistas son dinosaurios y la cual está basada en una película que será estrenada en un futuro no muy lejano en los EstadosUnidos; el juego será sacado para SNES y Game Boy. También basado en una película, pero ésta ya vista en los cines hace ya un buen tiempo está "Beethoven" donde hay que ayudar al gran perro protagonista a evitar que sus pequeños cachorros sean capturados por los "Dog Catcher" y llevarlos a un lugar seguro (también para NES y Game Boy); y para variar, otro título de película por parte de Hi Tech es Tom & Jerry. El juego es un poco parecido al primero que sacaron para Game Boy pero esta vez el protagonista es Tom; en su lista de juegos a futuro podemos ver títulos como "Where in the World is Carmen Sandiego? y Mickey's Dreamland Puzzles para SNES, Mickey's Chaos in Numberland para NES y para Game Boy Mickey's Dream Land Puzzles.





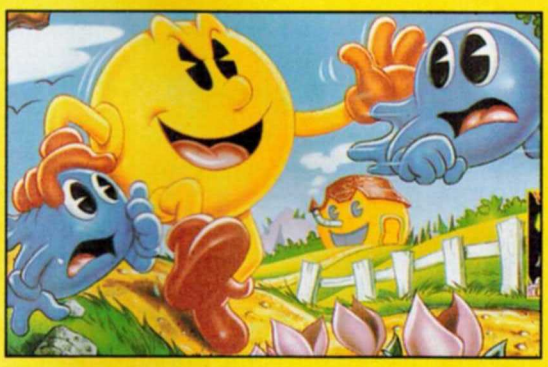
próximamente tendrá secuela en "Wing Commander: The Secret Missions", este juego es parecido en modo de juego a su antecesor sólo que ahora tiene más cinemas displays, más enemigos y un Imperio Kilrathy más enojado; seguramente los fans del primero de la serie lo hallarán interesante; otros 2 títulos de Mindscape son "Super Battleship" para Game Boy y SNES basado en un clásico juego de mesa en donde por medio de coordenadas tienes que mandar un misil para hundir a algún miembro de la flota de tu rival y " Out Lunch" un juego donde tomas el rol de un cocinero que debe buscar y capturar toda la comida que ha escapado de su cocina, este último juego tiene como principal característica una excelente animación de los personajes.

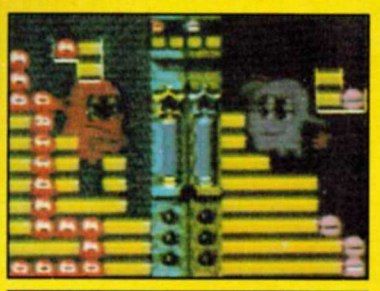


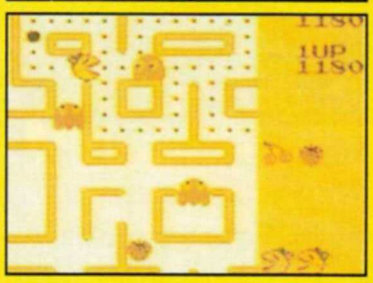


namco

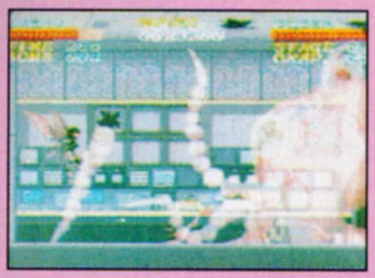
Namco es una compañía popular gracias a su famoso personaje Pac-Man, pues bien, en este '93 veremos a este personaje (y a Ms. Pac-Man también) en 3 diferentes juegos. El primero de estos títulos es Pac-Man 2 para SNES, donde te introduces en un día en la vida de Pac-Man; mediante la ayuda de una resortera que tú manejas puedes influenciar lo que haga Pac-Man, además de que este juego tiene el clásico Pac-Man que causó furor hace años; el otro juego para SNES de Pac-Man es Pac-Attack, aquí debes ir acomodando unas piezas con fantasmas que caen para formar líneas con ellos y así hacer que Pac-Man pueda comerlos (Este juego se podría definir como un Pac-Tris); y para finalizar la línea de Pac-Man también Namco prepara Ms. Pac-Man para Game Boy basado en el clásico de arcadia.





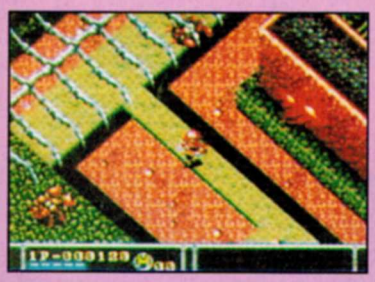


Y ya en otra categoría, Namco próximamente sacará Suzuka 8 hours, este juego de carreras en motos tiene la opción de dividir la pantalla para que 2 jugadores puedan competir o uno sólo entrar al campeonato mundial

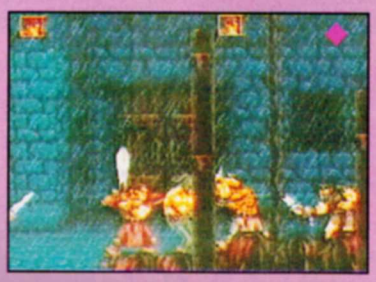


RENOVATION PRODUCTS

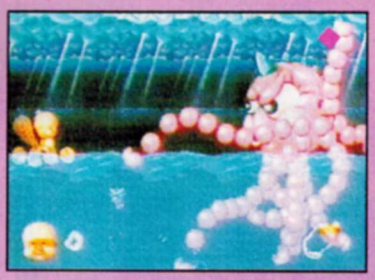
Renovation es prácticamente un licenciatario "nuevo" para Nintendo, actualmente tiene sólo un juego en el mercado y ya prepara 3 títulos más para este fin del '93 que son: "Dream Probe", donde debes escoger de entre 2 diferentes personajes para atravesar 6 niveles de acción y buenos gráficos para desactivar una máquina que convierte los sueños en realidad y que a juzgar por los monstruos que te encontrarás, parecerá que la persona que la está usando tiene pesadi-



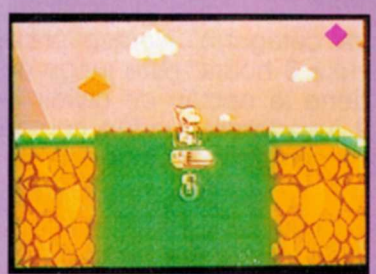
SEIKA



Desde su separación de Kemco, Seika ha ido mejorando en cuanto a los juegos y licencias que compran; en su stand vimos varios juegos interesantes, 2 de ellos son "Legend" y "Son of Chuck", en el primero 1 ó 2 jugadores simultáneos deberán avanzar a lo largo de peligrosos terrenos con excelentes efectos gráficos e ir destruyendo a los súbditos del rey Sellech que ha invadido tu país al más puro estilo Final Fight, pero con espadas; y en Son of Chuck, un cavernícola llamado Brick Jagger ha secuestrado a Chuck. El único capaz de venir a rescatarlo es ¡Chuck Jr.! quien está armado con un gran garrote. Este juego tiene gráficos mejorados y nuevos efectos y enemigos.



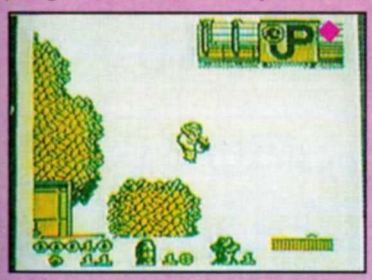
Además de otros juegos que ya estaban a punto de salir en ese momento como son The Acuatic Games y Troddlers, Seika mostró algunas imágenes de 2 juegos que tiene planeado lanzar a principios del '94 y que son Buba 'N' Stix, donde el ayudante del cuidador de un zoológico es raptado por unos Aliens y llevado a un mundo extraño y el otro es Pinkie, una pequeña criatura que está en búsqueda de los últimos dinosaurios.

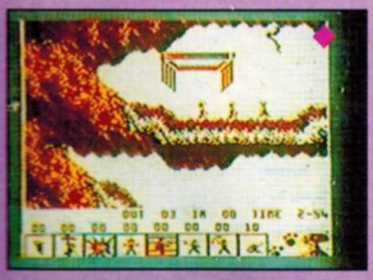


llas muy constantemente (y cenó fuerte también); "Arcus Odyssey" es también otro buen juego donde uno ó 2 personajes en una vista desde arriba (Top View) deben enfrentarse con sus poderes y magias a muchos enemigos dentro de confusos laberintos para así poder llegar a la guarida de la bruja Castomira y destruirla... y para los fans de los juegos de aventura / R.P.G. está "The Journey Home Quest for the Trone", este juego tiene un ligero parecido a Zelda y como el título sugiere, tenemos que avanzar por territorios desconocidos para así regresar a casa después de que en una tormenta naufragamos; el aspecto innovador de este juego es que tiene un sistema de programación que aumenta el nivel del juego dependiendo de qué tan bueno seas.

ocean

Como ya te habíamos dicho alguna vez, la característica principal de Ocean es sacar juegos basados en películas, por eso no fue raro encontrar 2 títulos de este tipo en sus planes para videojuegos. Uno de ellos es, según muchos, la película más esperada del año: Jurassic Park, en este juego tomas el rol del Dr. Grant cuya misión es escapar de la Isla donde se encuentra el parque lleno de Dinosaurios fuera de control; el juego será lanzado para los 3 sistemas de Nintendo siendo muy similares los 3 en modo de juego, ya que siempre se ve al personaje desde arriba a excepción de la versión de SNES donde hay unas escenas en que tienes vista "de persona" tipo Faceball (esto último es quizás lo más relevante del juego). La otra película de la que Ocean adquirió licencia es "Dennis the Menace" (Basado en la película "Daniel el travieso") éste es un juego de acción/aventuras que dicen es mejor que Mi Pobre Angelito, en el que se tiene "vista de lado" y donde Daniel debe recuperar las monedas robadas del Sr. Wilson y la muñeca de Margaret para así "limpiar su nombre" el juego será lanzado para los 3 sistemas de Nintendo y como ya es costumbre de Ocean las 3 versiones serán muy similares.

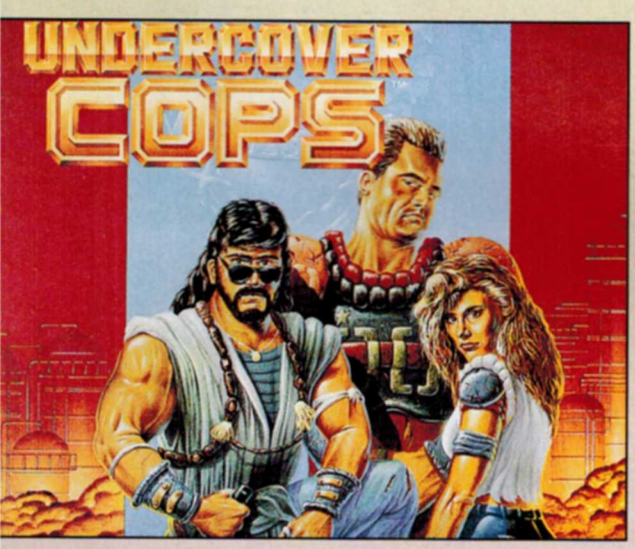




En otros de los juegos de Ocean para finales de este '93 están Lemmings para Game Boy (con el mismo nivel de entretenimiento), una nueva versión para SNES de "The Untouchables" un juego que sacaron hace ya algún tiempo para NES y también 2 juegos basados en caricaturas "Mr. Nutz" (donde el héroe es una ardilla) y "EEK! The Cat", para SNES estos 2 últimos títulos.

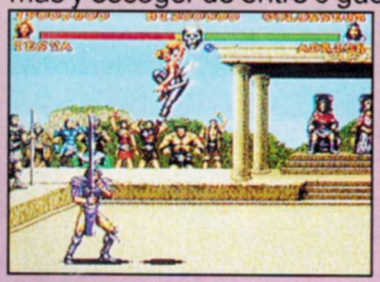
irem

Sin duda la sorpresa de Irem para este CES fue el anuncio de la translación de juego de arcadia "Undercover Cops" para SNES, en este juego podrán participar 2 jugadores en forma simultánea para luchar contra una banda de viciosos que han invadido tu ciudad; este es un juego de pelea al estilo de Final Fight y contendrá 16 megas de memoria; también para SNES Irem mostró Hammerin' Harry, basado en otro juego de arcadia donde Harry con su única arma que es un gran martillo, debe luchar contra una compañía constructora que destruyó su casa, sólo esperamos que este título sí salga al mercado porque Irem es una compañía que constantemente echa para atrás sus proyectos (ejemplos: Kung-Fu 2 para NES y Hammerin' Harry para NES y Game Boy); además vimos el juego Rocky Rodent -también para SNES- que desde el pasado CES habían mostrado; ¿qué hay acerca de R-Type II para SNES?, quién sabe,no informaron todavía nada al respecto.



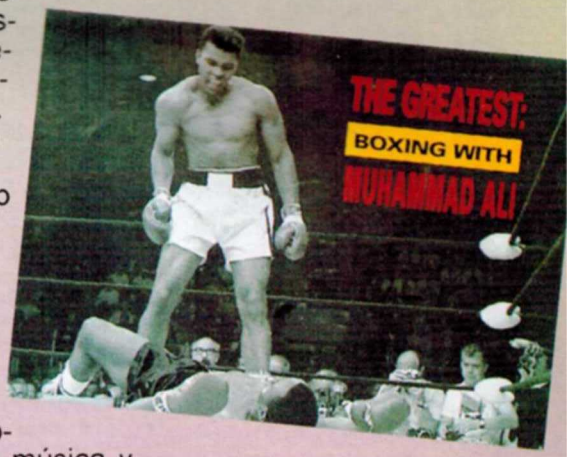
Sammy

Después de algunos rumores acerca de que esta compañía iba a desaparecer (en Las Vegas no exhibieron) Sammy reaparece con 3 títulos, 2 de los cuales ya había prometido desde hace casi un año y que son Battleblaze y Football Fury para SNES, en el primero de ellos entras a un torneo donde se han reunido los mejores peleadores de la Ciudad de Virg para demostrar quién es el más fuerte; básicamente el juego es parecido a Street Fighter II, sólo que aquí no sólo atacas con golpes sino que también puedes usar armas y escoger de entre 6 guerreros; Football Fury es un juego de Fútbol americano donde tú ves el juego en una perspectiva de lado. El juego en sí es como muchos que conocemos donde lo más espectacular es el uso de la rotación y escala, (y eso no lo hace tan bien como Konami). Por último para Game Boy pu-



Esta compañía con mucha experiencia en lo que a juegos de computadora se refiere, está entrando cada vez más duro al SNES. Los juegos que mostró son muy variados y muy buenos como Cool Spot (ningún parecido con tu servidor) aquí este personaje mascota de 7Up deberá rescatar a sus amigos que han sido secuestrados; los gráficos, así como la animación son muy buenos y también divertidos. Otro título interesante por parte de Virgin es "The Book of the Jungle" (basado en la película de Disney "El Libro de la Selva"), este juego se encuentra aún en desarrollo pero se ve que estará muy bien en gráficos y sonidos.

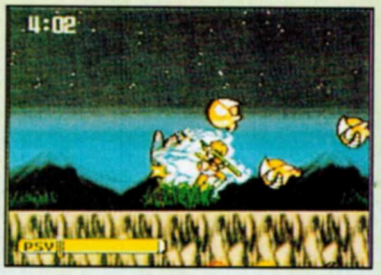
También en los planes de Virgin para lo que resta del año, encontramos juegos (todos para SNES) como Boxing with Muhamed Ali; en este juego ves el ring en una perspectiva de 3/4 que además gira conforme se mueve el ring; "Robocop vs. Terminator" basado en la serie de comics de Dark Horse. Tú diriges a Robocop en su intento de proteger Ciudad Delta de los Terminators; y para los que gustan de la aventura, próximamente veremos "Young Merlin", aquí debes prepararte para resolver toda clase de acertijos y luchar contra muchos enemigos en tu camino de liberar al reino de las garras del "Shadow King". El juego cuenta con 16 megas de memoria con los que se crearon gráficos y animaciones más detalladas: 4 de sus 16 megas serán usados para música y efectos de sonido.



dimos ver Battle Ping Pong, un juego para uno o dos jugadores a través del Video Link donde entras a un torneo mundial de Ping Pong. En este juego podrás realizar movimientos especiales que en un partido de Ping Pong normal no podrías.

SETA®

Prácticamente del CES de Las Vegas a este no vimos nada nuevo en el stand de Seta, esta vez pudimos checar una versión más completa de "The Wizard of Oz", este juego está completamente basado en la clásica película donde Dorothy y los demás personajes del cuento deben llegar con el Mago de Oz y así les cumpla sus deseos. El juego es de aventuras y tiene vista de lado y está especialmente diseñado para niños y niñas; los otros dos títulos que vimos fue "Kendo Rage", un juego de acción de espadas parecido a Valis pero con gráficos más caricaturescos y "Cacoma Knight", que en sí es una nueva versión del clásico Qix.



VIC TOKAI

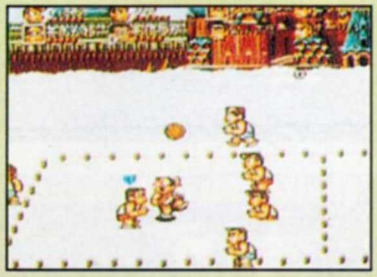
Esta compañía saca pocos juegos, pero los que saca son dignos de verse. En su stand vimos 3 para todos gustos, el primero de estos juegos es "Lock On", un juego de combate aéreo en donde puedes escoger diferentes aviones para atacar bases enemigas, con un muy buen uso de escala y rotación; otro juego es un muy buen R.P.G. (para los amantes de este género) llamado "Lost Mission". Las escenas de batalla tienen gráficos y música muy detallados, el juego se desarrolla en el pasado (500 años A.C.) por lo que te encontrarás con personajes y sucesos muy curiosos.

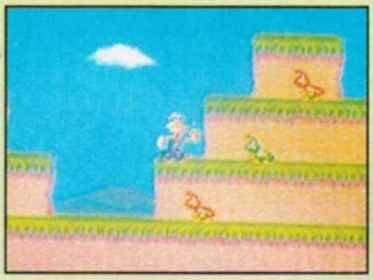
El último de sus 3 títulos es "Time Slip", donde interpretas a un soldado que debe viajar a través del tiempo para capturar a unos prófugos que escaparon a través de una máquina del tiempo.

ATLUS®

Otra compañía que vimos fue **ATLUS**, en donde vimos varios títulos pero de todos ya te hemos hablado anteriormente en la revista, el más nuevo es uno de soccer que tiene muchas opciones y que es muy rápido pero que resulta ser el mismo que ASC prometió sacar bajo el nombre de "Futbol Explosivo", investigaremos más a fondo esto a ver que pasará con las licencias.

TECHNOS
AMERICAN TECHNOS INC.

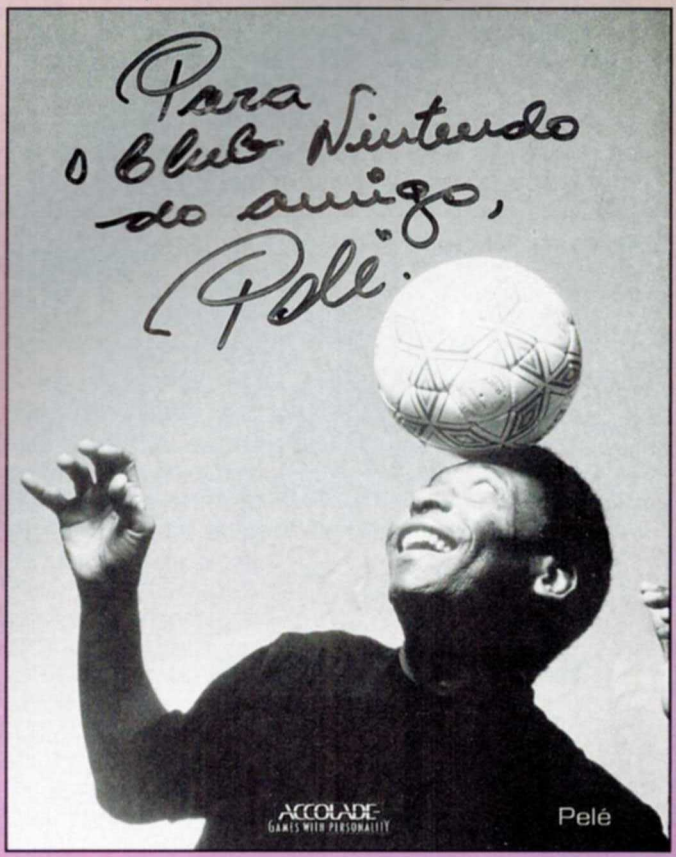




Tal vez tú recuerdes que hace mucho tiempo había un juego llamado Super Dodge Ball (que por cierto fue uno de los primeros juegos que sacó Sony Imagesoft), pues la compañía que lo programó - Technos por supuesto - ha decidido sacar la adaptación de este juego para el SNES, con el mismo nombre (Super Dodge Ball). En esta versión contaremos con las mismas opciones como escoger equipos del resto del mundo y jugar contra ellos, competir en diferentes campos y situaciones climatológicas y la posibilidad de competir ¡hasta 4 jugadores simultáneos!; además de presentar este juego, Technos anunció que se encuentra trabajando en un juego basado en las Aventuras de Popeye; este juego será para 1 ó 2 jugadores (Popeye y Brutus) y se planea sea lanzado a finales del '93 o principios del '94.

ACCOLADE

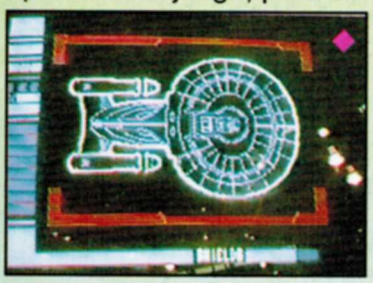
Después del lanzamiento del año (según ellos) del juego de Bubsy, Accolade sólo tiene planeados 2 juegos más para SNES, siendo los 2 de deportes, el primero es Brett Hull Hockey, que como indica el nombre es de ese deporte sobre hielo, la perspectiva del juego es un poco (muy poco) parecida a la del Super Soccer de Nintendo por el uso de la rotación y escala; el juego es rápido y contiene algunos "Full Motion Video" para marcar faltas, principio del juego y otras cosas; y para los fans del fútbol, pronto veremos el juego "Pelé!", éste último no estuvo expuesto, pero pudimos obtener algunas fotos de la versión preelimnar el cual está visto en 3/4; por cierto que para promover este juego, Accolade invitó a "O' REY" y obviamente no podíamos dejar de pedirle un autógrafo.



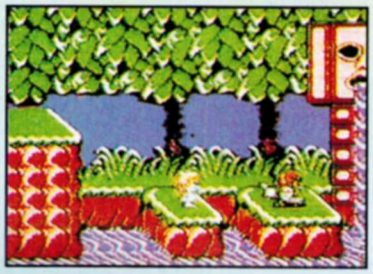
Pelé pidiéndole su autógrafo a José Sierra, uno de nuestros editores ¿o fue al revés?

ABSOLUTE™

Esta compañía prepara 4 juegos para lo que resta de este año, uno de ellos es la secuela de su famoso juego "Super Battle Tank", como es de suponerse esta versión es mucho mejor que la anterior en cuanto a gráficos, sonido y opciones de juego, pero en sí, el juego sigue siendo el mismo.



Otro simulador es "Turn & Burn: No Fly Zone" Este juego ofrece muchas opciones y tiene rápida acción, pero quizá resulte complicado para muchas personas; por último en el stand de Absolute pudimos ver 2 versiones del juego "Star Trek: The Next Generation" (para NES y Game Boy) el cual no se veía muy trascendente; en sus planes futuros está la versión en juego de un programa popular en Estados Unidos llamado "Home Improvement".



ASC

ASC, la compañía que sacará los juegos para el mercado Latino anunció en este CES que el juego de J.C. Chávez también será lanzado en el mercado americano; entre otros de sus juegos que preparan son: "Super Trolls Islands" y "Super Trolls Gladiators" para SNES, así como "Trolls in Crazy Land" para NES y "James Pond" para Game Boy.

En un rápido vistazo pudimos observar muchas más compañías que no exhibieron tanto, o que lo que exhibieron no era muy espectacular.

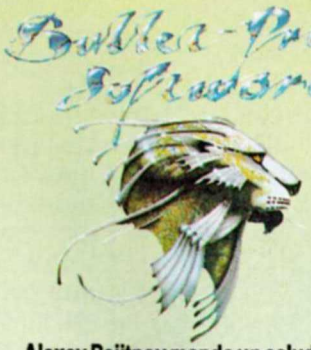
ASCIIWARE™

No sólo hace controles (que por cierto los hace muy bien) ya que en su stand vimos un juego llamado "Ardy Light Foot" donde el héroe es una especie de "Ardilla-Castor" que debe avanzar en compañía de un pequeño amigo tipo Lolo; este personaje le hace honor a su nombre, ya que al saltar avanza varias pantallas.

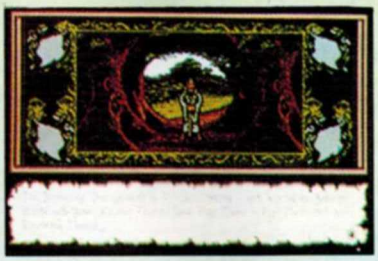
CULTURE BRAIN™

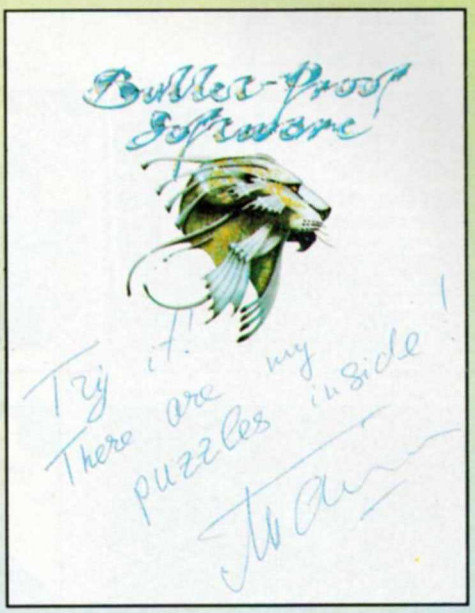
Una compañía que no ha sacado nada nuevo (y por lo visto no tiene deseos de hacerlo en un buen rato) es **CULTURE BRAIN** que aún sigue prometiendo su juego "Ultimate Fighter" para SNES, un juego de peleas bastante malo.

Nos pareció algo decepcionante llegar a BULLET PROOF y no encontrar nada nuevo, esto tal vez se deba a que estén trabajando en un Puzzle nuevo (eso esperamos), en sí lo más novedoso que tenían era una versión más completa del juego Obitus, (un R.P.G. que ya habían mostrado desde el CES pasado).

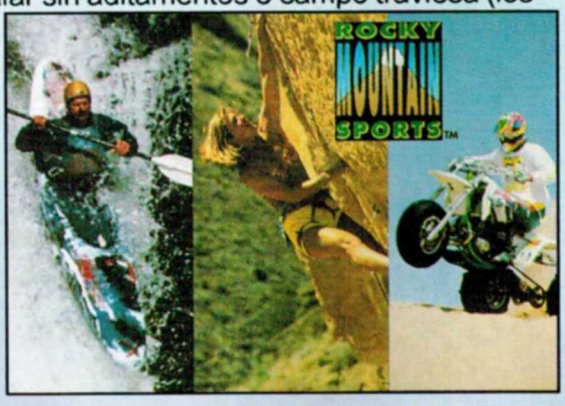


Alexey Pajitnov manda un saludo con comercial para Yoshi´s Cookie: ¡Pruébalo! Están mis rompecabezas dentro de él.



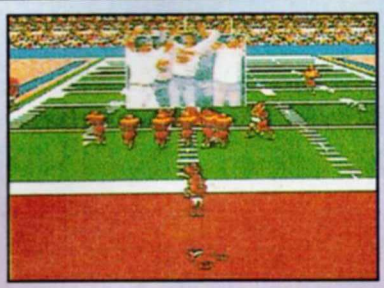


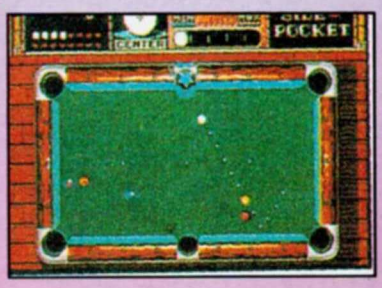
DMTC nos sorprendió, pero no por la calidad de sus juegos, sino por lo extraño que son, "Lester the Unlike" que trata sobre un "Nerd" que se pierde enla selva y donde sólo él es capaz de salvar a una tribu en peligro, el otro es "Mountain Sports" donde debes competir en eventos de montaña como escalar sin aditamentos o campo traviesa (los 2 títulos para SNES siendo éste último el menos raro de los dos).



DATA EAST

Otra compañía que nos decepcionó fue **DATA EAST**, ya que2 de los 3 juegos que mostraron no son muy buenos, nos referimos a "Sengoku", un clásico de arcadia donde 2 valientes guerreros deben salvar a la tierra de un espíritu del pasado que vuelve por venganza y "ABC Monday Night Football", un juego de fútbol americano que realmente no entra en competencia con los demás títulos (muy buenos) que hay en el mercado; el otro título que vimos fue "Super Side Pocket" para SNES, este juego si es bueno, sobre todo para los fans del billar.





EASN

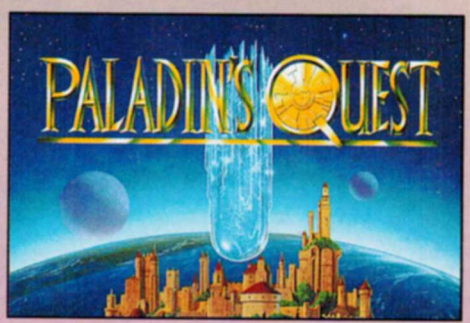
ELECTRONIC ARTS es sin lugar a dudas una compañía de sobra conocida por sus excelentes juegos de deportes, pero esta vez vimos 2 títulos diferentes, uno es "B.O.B.", éste título trata sobre las aventuras de un robot que se pierde y cae en una nave enemiga y el otro título es "Runes of Virtue" de la serie de Dugeons & Dragons, en sus planes futuros se encuentran los títulos "NHLPA Hockey '94" y un juego de basquetball basado en el pasado campeonato de la NBA (entre los Bulls y los Suns).

The 7th Saga

ENIX

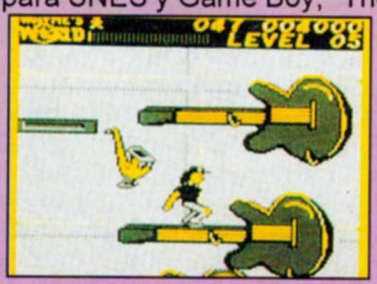
Ahora que si estás buscando un R.P.G. **ENIX** preparará 3 buenos títlos, el primero es "The 7th Saga", donde se usa la escala y rotación, el otro es "E.V.O." donde tú controlas el destino de animales prehistóricos; y por último "Paladin's Quest" (por cierto éste título iba a ser lanzado por Asmik con el nombre de "Ienus", pero esta compañía quebró en América) que es un poco parecido a Dragon Warrior pero con gráficos un tanto extraños; por cierto cabe mencionar que en su stand vimos una versión al 10% (o menos) de "Act Raiser II" (pero que por reglas internas no nos permitieron videar), este juego contiene mucho mejores gráficos y poderes diferentes - ahora el héroe tiene alas y puede acumular poder con su espada-, éste último título seguro complacerá a los fanáticos del primero.

Todos los juegos de Enix arriba mencionados serán de 12 megas (con posibilidad de que "Act Raiser" se vaya a 16), de "Dragon Warrior 5" para SNES nos dijeron que estará listo hasta el próximo año.



T•HQ

Y siguiendo el ejemplo de compañías como Acclaim/LJN y Konami/Ultra, **THQ** ha decidido dividirse y crear otro licenciatario llamado **MALIBU GAMES**, entre ellos 2 planean sacar una gran cantidad de títulos como "Sport Illustrated Baseball /Football" para SNES y Game Boy; "Thomas The Tank Engine" para SNES y NES;"Wayne's World" para SNES y NES, "Wayne's World II" para SNES y Game Boy, así como "Total Carnage" para SNES; aunque no todos los títulos los vimos, realmente los que tuvimos oportunidad de jugar todos eran malos.



McO'RIVER

McO'RIVER es una compañía que comienza en lo que a arcadias se refiere y que ahora también intenta probar suerte como licenciatario de Nintendo presentó 2 juegos para SNES, el primero "Hyper V-Ball", un juego de volibol muy sencillo de jugar pero también con muchas limitantes al estar solamente en 2-D. El otro es un juego de naves con mucha acción llamado "Aero Fighters" en donde puedes escoger a 8 diferentes pilotos para completar tus misiones, éste último no es muy innovador pero a los amantes del género les gustará.

JALECO

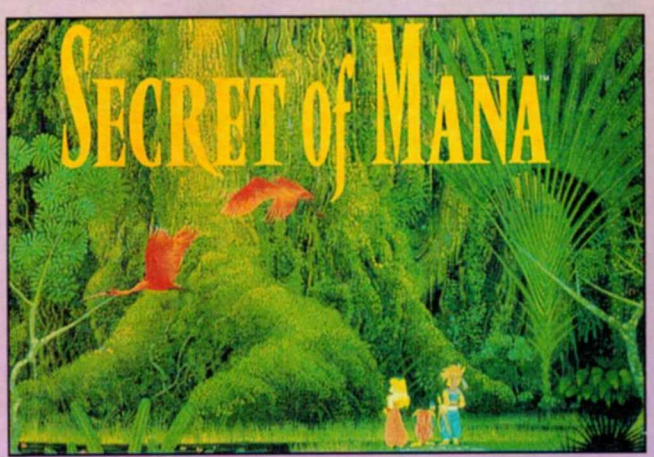
JVC

2 buenas compañías como **JALECO** y **JVC** ahora sólo mostraron un juego nuevo cada una (Jaleco mostró más pero de ellos ya te habíamos hablado anteriormente en la revista), en JVC pudimos ver una versión preliminar de "Super Empire Strikes Back" donde confirmamos nuestras sospechas (que a muchos agradará y a otros no) acerca de que el juego es muy parecido a su primera versión, teniendo también los mismos factores que el primero, como un buen nivel de dificultad y sorprendente música.

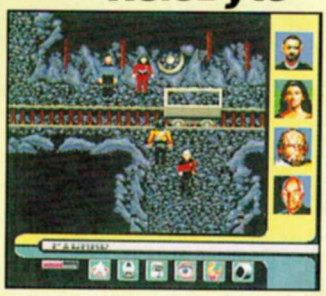
En Jaleco lo más nuevo que vimos fue "Super Bases Loaded 2", en esta versión se usa más escala y rotación, dando buenos efectos como acompañar la bola desde que es bateada hasta que la cacha algún jardinero en una sola toma; en los planes futuros de Jaleco hay títulos como "Pro Sport Hockey" para SNES y NES y "Goal Two!" para SNES.

SQUARESOFT

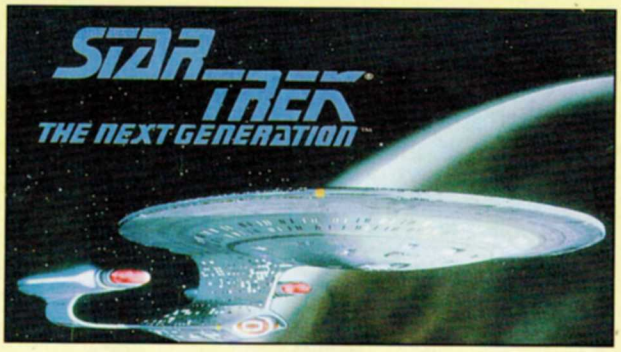
Ahora que si a ti te gustan los juegos que hace **Squaresoft**, a finales de este año habrá 2 títulos nuevos, el primero es "The Secret of Mana" un juego de acción/R.P.G. en el que hasta 3 jugadores al mismo tiempo podrán participar con el adaptador de Hudson, el otro es "Final Fantasy Legend III" para Game Boy y para pesar de muchos de nosotros "Final Fantasy III" no estará listo este año, sino a principios del '94.



Spectrum HoloByte

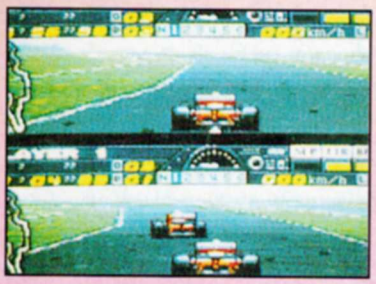


SPECTRUM HOLOBYTE es otra de tantas compañías que no es muy constante como licenciatario de Nintendo, en esta ocasión sólo vimos un título nuevo de ellos basado en la serie "Star Trek: The Next Generation" (de la cual ellos tienen la licencia para SNES y Absolute para NES y Game Boy), otro título que tienen en planes futuros es "The Chaos Engine".

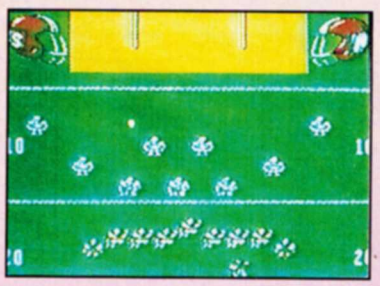


TecMagik

Un licenciatario poco conocido hasta ahora en América, tiene 2 juegos para SNES muy llamativos, el primero esta basado en ese famoso personaje de las caricaturas "La Pantera Rosa", en donde tenemos que ayudar a este felino rosa a llegar a Hollywood y convertirse en estrella, el otro es un juego de tenis llamado "Adre Agassi Tennis" el cual tiene una gran variedad de opciones de juegos; además en Tec Magik nos enteramos de que ellos se encuentran desarrollando un juego sobre el popular actor Steven Seagal.

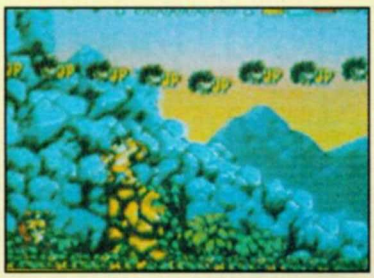


ubi SOFT



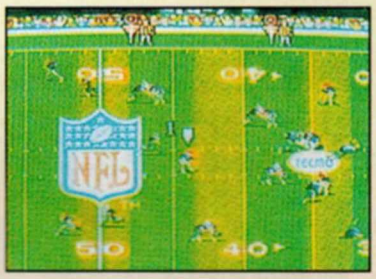
Una nueva compañía es **UBI SOFT**, ahí encontramos juegos como "Formula One Grand Prix" un juego de carreras F1 programado por el equipo que hizo "Super Soccer", en este juego podrán participar 2 personas al mismo tiempo (tipo Mario Kart). Otros títulos que vimos fue "John Madden Football" e "Indiana Jones y la Ultima Cruzada" para NES y Game Boy.

TITUS quizá no sea una compañía muy conocida pero al parecer quiere darse a conocer; sus juegos para esta temporada son "Lamborghini's American Challenge" para SNES; que es un título muy a la "Top Gear" pero para un solo jugador, otro título es Prehistoric Man para SNES y Game Boy donde hay que ayudar a un cavernícola a pasar por muchos peligros dignos de la era en la que vive.



TECMO®

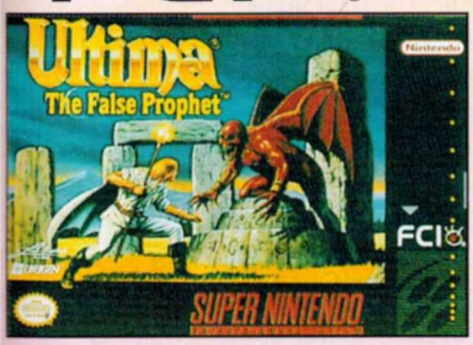
Si tú estabas esperando algo nuevo de **TECMO** (así como nosotros) déjanos decirte que ellos siguen dormidos en sus laureles, ya que lo único que mostraron fue "Tecmo Super Bowl" para SNES, siendo una copia al carbón de las versiones de NES y Game Boy pero únicamente con "mejores" gráficos y música.



Ya para finalizar te podemos dar un ligero panorama de algunos juegos que preparan las compañías que no mencionamos, por ejemplo:

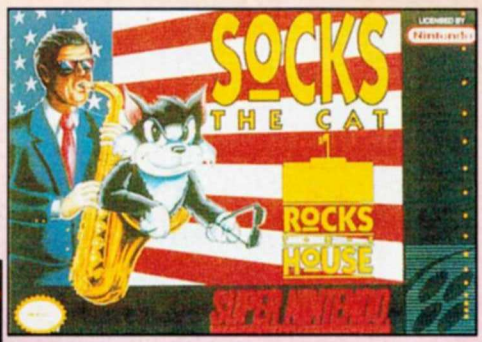
FCI®

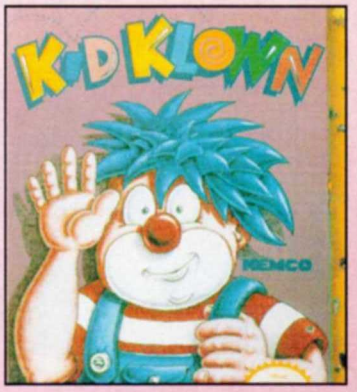
FCI: "Ultima: The False Prophet" y "WCW Super Brawl Wrestling" para SNES y "Ultima II" y "WCW Wrestilng The Main Event" para Game Boy.



KANEKO

KANEKO: "Fido Dido", "Chester Cheetah... Wild Wild Quest" y "Socks the cat... Rocks the House" (éste último basado en un gato que tiene el presidente de los Estados Unidos, raro ¿no?).





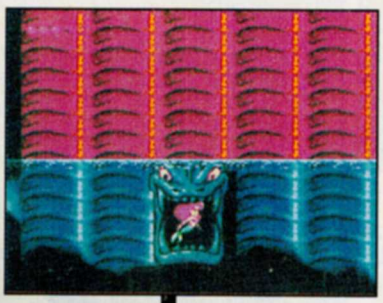
KEMCO

KEMCO: "G2", "Top Gear II" y "The First Samurai" para SNES y "Kid Klown in Night Mayor World" para NES. Licenciatarios como **NATSUME, SOFEL o KOEI** no mostraron nada nuevo.

MARIADOS

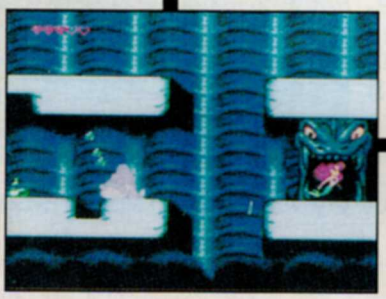
Si te sientes MARIADO y tienes una duda o pregunta de algún cartucho háznoslo saber a esta sección a la siguiente dirección: Pestalozzi 838, Col. Del Valle. México, D.F. C.P. 03100 .

THE LITTLE MERMAID

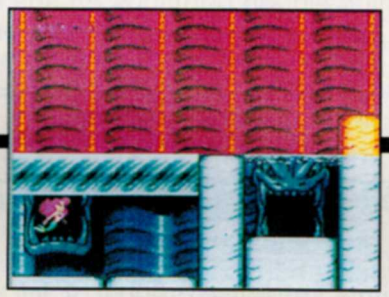


Entra por la cara que le brillan los ojos.

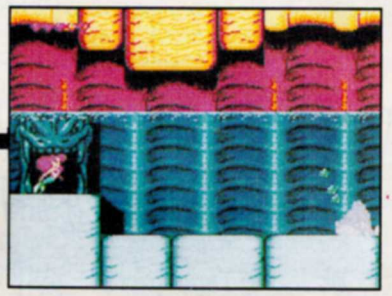
¿Cómo llego a Ursula?
Al llegar a la escena 5 avanza hasta que llegues donde está la cara a la que le brillan los ojos:



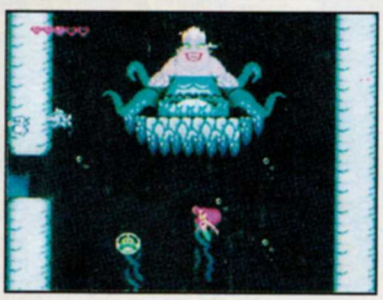
Aquí otra vez entra por la cara



Y aquí está la salida



Estás en camino a Ursula



¿Cómo elimino a Ursula?
Para eliminarla es importante que no te salgas del centro de la pantalla.

➥Colócate debajo de ella más o menos al centro y encierra a los peces en una burbuja.

Sin arriesgarte mucho tómalo;lánzalo hacia la cabeza de Ursula, repite la jugada hasta eliminarla.➥

Ahora te enfrentarás nuevamente con Ursula sólo que ahora con la dificultad de la corriente marina, que cambia de dirección.

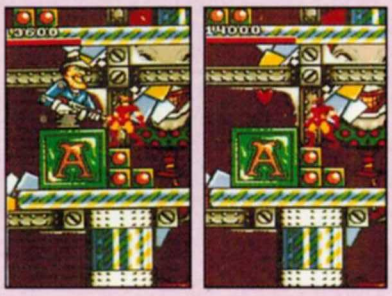
➥Trata de mantenerte al centro y abajo de Ursula como indica la foto. De cualquier orilla pueden salir los peces, inmediatamente enciérralo en una burbuja.

Toma el pez y lánzalo hacia arriba justo a la cabeza; repite la jugada varias veces para eliminarla.➥

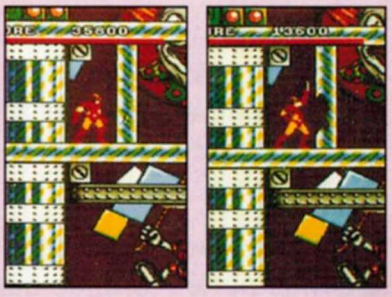
SPIDERMAN AND X-MEN -ARCADE REVENGE-

¿Cómo paso Wolverine y Storm?
Este juego requiere de mucha práctica y habilidad, pero estos tips también te pueden servir.

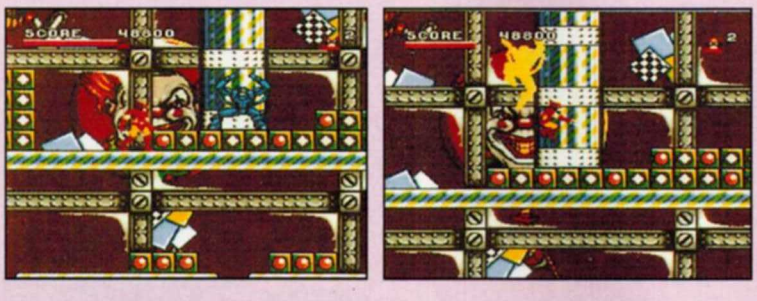
WOLVERINE



≺ Si eliminas a los gangsters de las cajas sorpresa, con golpes de puño te dará corazones.



Rompe las paredes que tengan grietas con las garras y presiona el botón X.
Sólo ten en cuenta que cuando no tienes las garras te recupera energía poco a poco. ➢

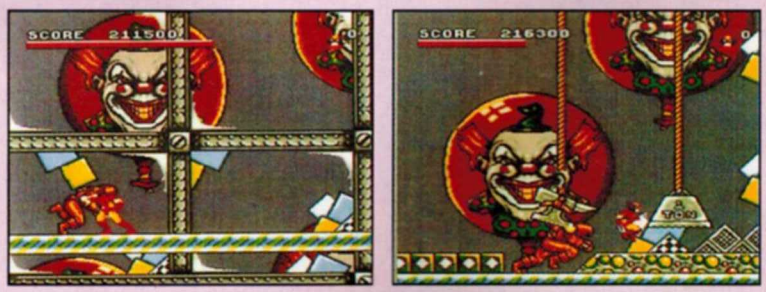


APOCALIPSIS

≺ Cuando llegues con él espera que se ponga a la distancia que se ve en la foto y cuando salte, inmediatamente salta tú también hacia él golpeándolo con garras, procurando pasarte de largo.

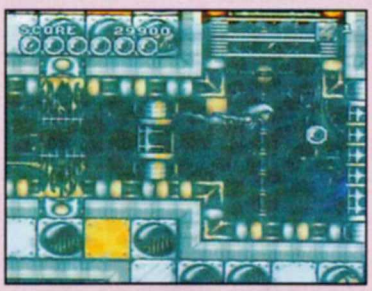
JUGGERNAUT

Para deshacerte de esta gran molestia, tienes que dejarle caer todas las pesas sobre su cabeza o al menos el 90% de ellas y pégale con las garras para que lo vayas frenando además de quitarle energía; memoriza un poco el camino, para que se te haga más fácil tirar las pesas sobre su cabeza. ➢
¡Ah! Te adelantamos que no es nada fácil.

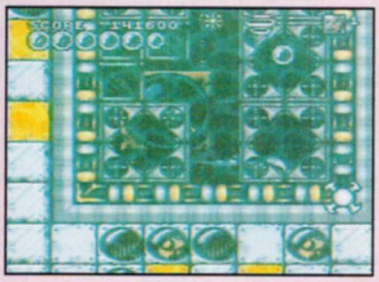


STORM

En los niveles de Storm debes tener cuidado de no asfixiarte, por lo que no debes romper las válvulas sin antes explorar y quitar a los enemigos que te puedan estorbar en tu camino. Si ves burbujas tómalas y recargarán un poco tu oxígeno; las ostras azules te darán dos perlas, Estas te dan un remolino que rebota los rayos y arpones de los enemigos; la estrella te dará sólo una ráfaga de 8 rayos alrededor de Storm, que deberás aprovechar en la mejor oportunidad.



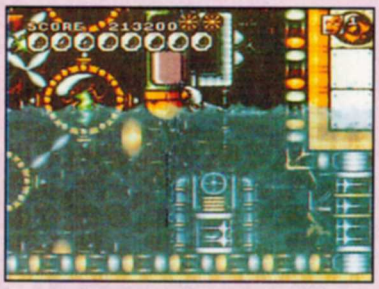
≺ Para que no tengas problemas de oxígeno, recuerda bien que hay varios lugares donde salen las burbujas, espera en esos puntos hasta recargar tu línea de oxígeno completamente.



GUARDIAN ELECTRONICO

≺ Este guardián no te permite pasar. Sólo ponte en la orilla inferior derecha sin tocarlo, dispara rápidamente y lo desactivarás.

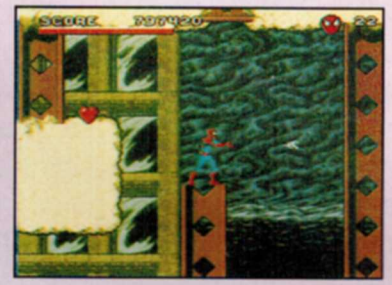
SUPER COMPUTADORA



No rompas las válvulas de agua que estén cerca. Destruye a todos los enemigos y los bulbos que se puedan destruir, todo esto con la intención de que si te pegan puedas salir a la superficie a respirar; para destruir los bulbos tienes que darles cuando brillan sólo ten cuidado de salir continuamente a la superficie. ➢

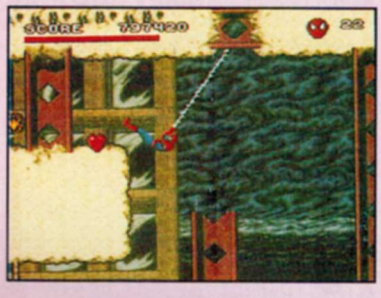
SPIDERMAN

En estos niveles debes tener más cuidado con los saltos que en cualquier otro nivel. En algunas partes tendrás que memorizar bien el camino.

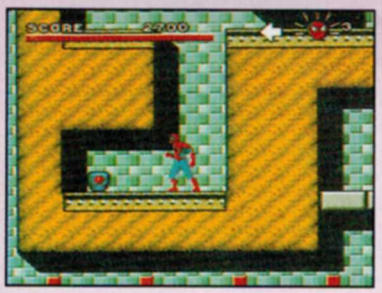


Aquí tienes una muestra de cómo puedes atacar a tus enemigos.

≺ Telaraña



Columpiándote ➢



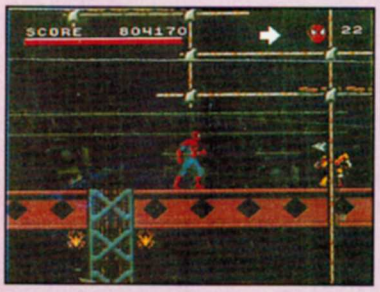
1a. Escena "Entrando a la Guarida de Arcade".

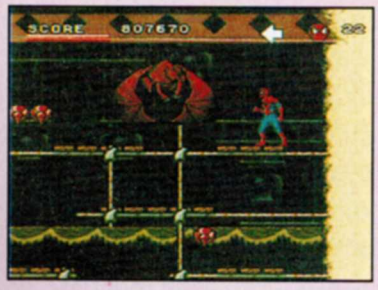
En esta escena tienes que tomar las cámaras de seguridad; tu sentido arácnido te ayudará a tomarlos en orden. Sigue la flecha que se encuentra en la parte superior izquierda de tu pantalla.

≺ Sentido Arácnido.

2a. Escena "Estudio de televisión"

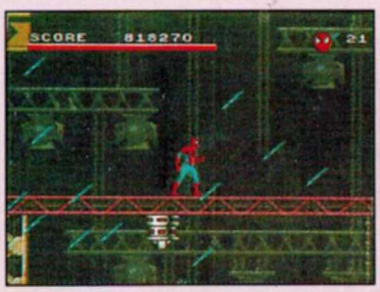
Esta escena es algo larga y tendrás que enfrentarte dos veces con un sub-jefe, (Shocker); para pasarlo sólo tendrás que pararte frente a él, disparando y cuando él te dispare salta su rayo en tu mismo lugar y continúa disparando tus telarañas. ➢





N'ASTIRH

Para pasar este enemigo sólo tienes que disparar rápido tus telarañas frente a él y cuando te quite energía, toma las joyas rojas que deja cuando le pegas. ➢

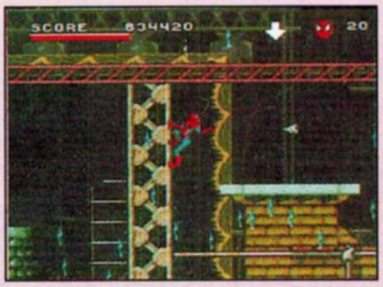


3a. Escena "Estudio de televisión"

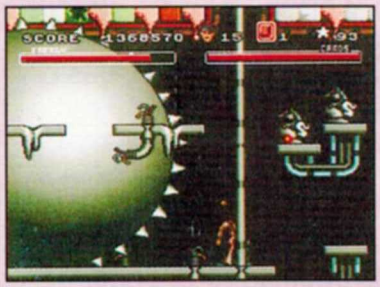
➢ En esta escena tendrás que batallar con el viento que te empuja y que en algunos casos te ayuda a alcanzar lugares lejanos y en otros te impedirá pasar a ciertos lugares. Este nivel está algo enredado, no te desesperes sólo regrésate un poco e intenta pasar por el lado correcto.

RHINO Y CARNAGE

Para quitarte de encima a estos dos grandes tipos tendrás que pegarte a la pared en la parte más alta y disparar telarañas desde un solo lugar y cuando Carnage intente pasar por debajo de tus disparos colúmpiate para que le pegues; si tienes problemas con la vibración que genera Rhino cuando empieces a caer sólo haz el control en dirección de la pared y no caerás mucho, ya que hayas acabado con Carnage baja pegado a la pared hasta donde muestra la foto y cuando Rhino se dirija hacia ti colúmpiate hacia él para que le pegues, haz esto de ambos lados y lo acabarás rápido.



GAMBIT

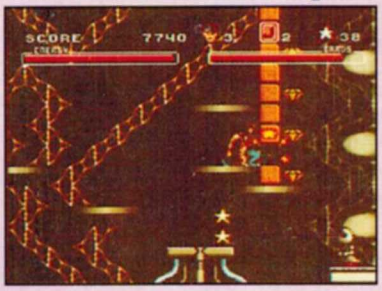


➢ Tendrás que correr de prisa por dos razones: una gran bola dentada intentará aplastarte y el piso subirá rápidamente, te diremos para qué te sirve cada cosa que encontrarás en los niveles de Gambit, como es lógico el corazón te recargará energía; una carta grande o comodín te recupera el 50% de tu barra de cartas y un comodín que te sirve de poder.

Al reunir 100 estrellas te darán una vida (¿dónde vi esto antes?) y la "B" que te recuperará el 75% de energía y el 100% de cartas. ➢

DOOM BALL

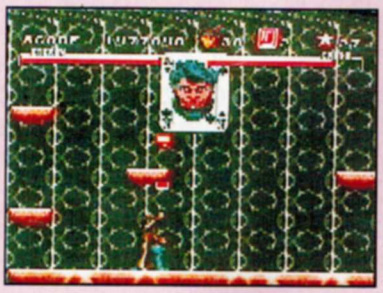
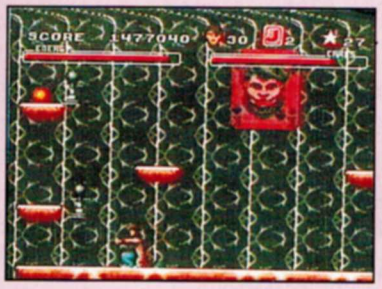
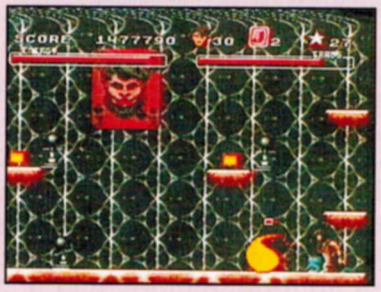
En este nivel tendrás que correr y tomar las esferas verdes, ya que harán que se retrase la pequeña esfera que te persigue; no dejes que te pasen los peones porque estos se convertirán en enemigos molestos; cuando quieras pasar esta pared sólo colócate como muestra la foto y dispara agachado, así quitarás dos bloques rápido y el bloque que te estorba, sólo tendrás que ponerte en la plataforma inferior y lanzar tus cartas agachado, por lo demás creemos que sólo con un poquito de práctica lo pasarás sin problemas.



BLACK KING

Tendrás que lanzarle cartas en sus esquinas para que no te peguen las balas que te dispara, después de cierto número de veces el enemigo dará vueltas a tu alrededor y te lanzará 6 peones.

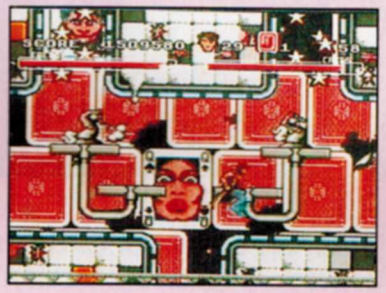
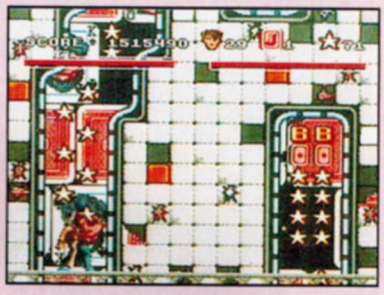
Colócate donde muestra la foto para que no se conviertan los peones; en la segunda vez que te lance peones tienes que colocarte aquí, cuando veas que se "aloca" usa un comodín y cáele encima lo acabarás rápidamente.

ASCENSO

En este nivel el piso subirá y en algunos puntos de este nivel hará que quedes atrapado por lo cual deberás adelantarte un poco al piso; no desperdicies tus cartas sin razón.

En este punto el camino se divide en dos, toma el camino de la izquierda y pasarás esta parte. ➢

BLACK QUEEN

Sólo párate en medio de sus brazos y lanza cartas una a la derecha otra a la izqueirda y así consecutivamente para que le quites ambas manos simultáneamente y cuando brille su cabeza lánzale cartas. Ten cuidado con las bolas de fuego si tienes poca sangre; ponte abajo de su cabeza y lanza un comodín e inmediatamente lanza cartas así le podrás hacer mucho daño; si se te acaban las cartas hay dos cartas grandes, una a la derecha y otra a la izquierda de la reina negra.

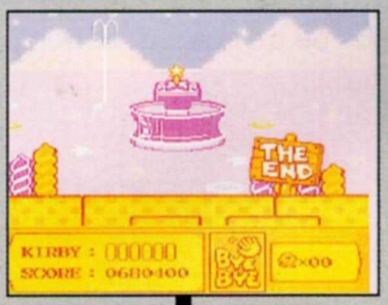
P.D. Es preferible que te peguen algunas balas que chocar con el enemigo.

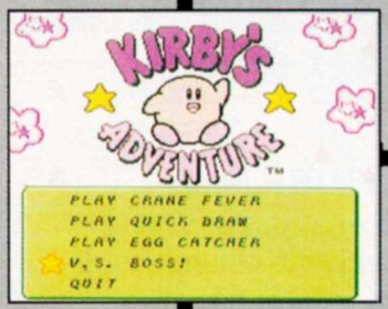
Te recomendamos que no te pierdas el próximo número de Club Nintendo para concluir con Spiderman & The X-Men. Estamos seguros que ya con estas respuestas podrás llegar al final.

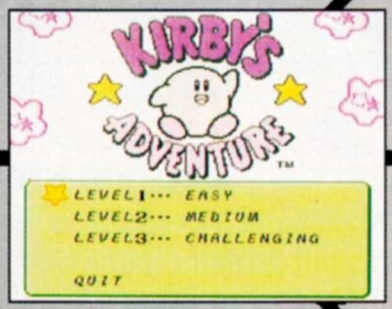
Si tú tienes algún secreto escribenos a:
Pestalozzi # 838 Col. Del Valle
C. P. 03100 México D. F.

KIRBY'S ADVENTURE (NES)

Después de terminar el juego, no importa si no logras el 100% obtienes una nueva opción de que al seleccionar el mismo archivo puedes escoger Continue o Play Bonus Game.







YOSHI'S COOKIE (SNES)

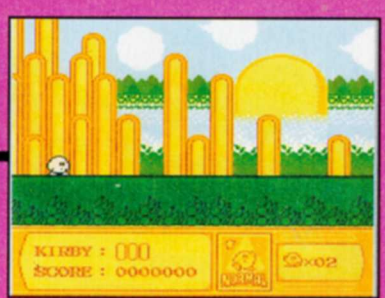
Al terminar el Round 10 aparecen los programadores; después de que aparezca la palabra END espérate un momento aparecerá el siguiente tip.
En la pantalla de menú sigue las instrucciones.
A- Selecciona el Round 10
B- Selecciona velocidad HIGH
C- Selecciona música en OFF
Ahora presiona: "L", "R" "Select" y "Start", En el control 2.
Ahora tú puedes seleccionar Round 11.

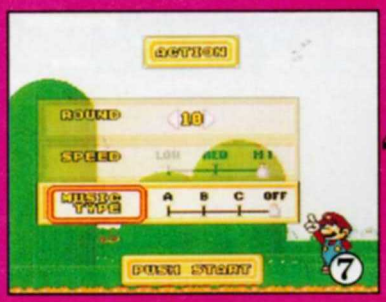
Si terminas el Round 10 **Aparecen los programadores**

Y si te esperas un poco te dan este tip.

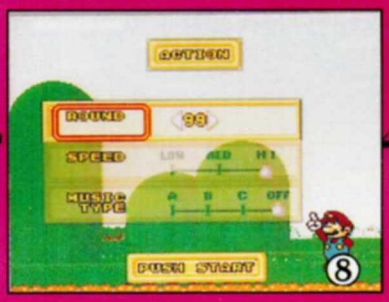
KIRBY'S ADVENTURE (NES)

Al completar el 100% de las escenas obtienes una nueva opción de extra game que es un juego con mayor dificultad, ya que cuentas con sólo tres líneas de energía. Además no te graba las escenas que vas pasando.





Selecciona Round 10, velocidad HIGH y música en OFF

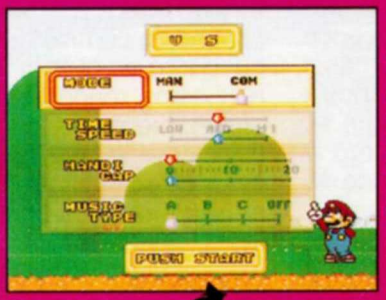


Ahora presiona L, R, Select y Start en el control 2 para poder escoger hasta el round 99.

Las galletas ahora ya son enemigos.

¿Yoshi's Cookie Champion Edition?... ¡Para nada!
Juega en modo vs. contra la computadora y gánale a todos, así aparece una pantalla especial en la cual te dan este tip: En el menú de "VS." selecciona enfrentarte a la máquina; ahora presiona L, R, X y Start simultáneamente.
Conesto logras que el personaje con el que juega la máquina cambie de color además de que la dififcultad aumenta.
Y si después de utilizar este truco le ganas a todos en modo vs. contra la máquina aparece un premio visual con todos los personajes.

Juega en vs. contra la máquina y gánale a todos.



Selecciona vs. contra la máquina y presiona L, R, X y Start simultáneamente.

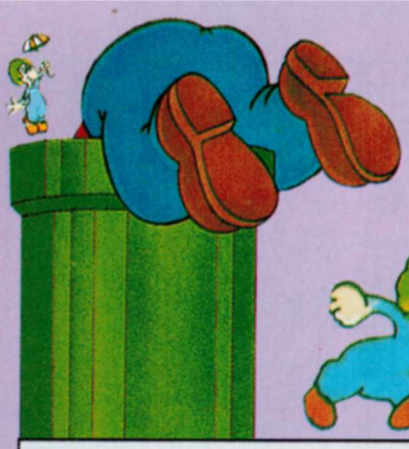
Cuando escoges el mismo personaje, los dos son del mismo color.

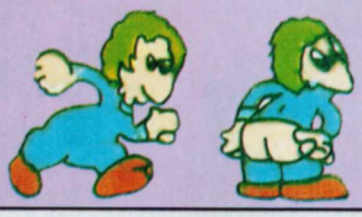
Ahora al escoger el mismo la máquina tendrá otro color y mayor dificultad.

Ya que venciste a todos aparece esta pantalla.

Si vences a todos aparece esta pantalla.

¿ Qué hay dentro de...?





Si tú has jugado Lemmings, estás de acuerdo con nosotros que es un título muy original y que requiere de ingenio y paciencia para ser resuelto. Los personajes son chistosos y se podría creer que salieron de la mente de algún programador muy creativo pero la verdad es que los Lemmings en verdad existen y son sus costumbres y el misterio en torno a ellos, lo que inspiró este juego.

Efectivamente los Lemmings son unos pequeños roedores de unos 15 centímetros de largo incluyendo su cola de apenas un centímetro y medio de largo. Estos animalitos son cabezones, sin cuello aparente, gorditos, de patas traseras cortas y delanteras un poco más largas y con garras largas y curvas. Sus ojos son pequeños y sus orejas son tan cortas que se ocultan entre el pelaje largo y sedoso. Llegan a pesar desde 40 120 gramos.

Los Lemmings son encontrados en colonias en la región Artica y Alpina del hemisferio Norte. El Lemming pardo (Lemmus trimucronatus) se le encuentra en Norteamérica; también existe el Lemming de Siberia (Lemmus Obensis) y el más famoso y real inspirador de este juego el Lemming noruego o escandinavo (Lemmus Lemmus) famoso por sus eventuales migraciones masivas.

En aquellos países del norte de europa, los Lemmings son parte de muchas leyendas y muchas de las características que hemos visto en el juego, están basadas en la vida real. Por ejemplo:

¡CUANTOS LEMMINGS!

Estos roedores se reproducen muy rápido. Una hembra puede llegar a tener hasta 3 partos al año y en cada uno de ellos un promedio de 5 ó 6 Lemmingsitos.

¡... VAMONOS!

En el juego tienes que llevar sanos y salvos a tus Lemmings hasta la meta.

En la vida real cuando los inviernos no son muy duros, los roedores se reproducen tanto que la población de la colonia se vuelve excesiva. Esto sucede cada 2 ó 4 años por lo que tienen que emigrar a otras regiones recorriendo distancias enormes hasta donde haya suficiente hierba para comer.

% DE LEMMINGS

En el juego, en la mayoría de los niveles tienes que salvar a un porcentaje de Lemmings y algunos se quedarán en el camino. En la vida real estos roedores aparecen repentinamente por campos cultivados y leyendas dicen que incluso en pueblos habitados, viajando en masas muy densas (o sea apretaditos). Esto provoca que en estos viajes muchos roedores sean presa de sus enemigos naturales, y como caminan tan juntos unos de otros al llegar al océano o algún río los de adelante quieren frenar pero los de atrás vienen empujando y los lanzan hacia sus aguas. Los ríos congelados a veces no resisten el peso y ahí también se caen muchos y se ahogan... no todos llegan a su destino.

HABILIDADES ESPECIALES

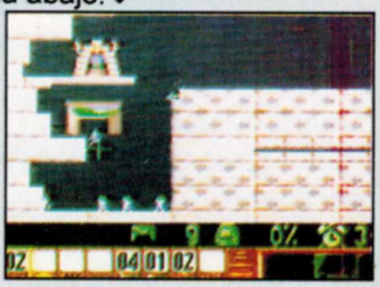
En el juego tú les pones a cada Lemming una habilidad especial; en la vida real son muy buenos ingenieros pues excavan túneles y construyen debajo de la nieve largas galerías y nidos en ellas.

Pues como ves aunque el nombre suene chistoso los Lemmings son reales... y en el juego muy entretenidos.

EL JUEGO

El nivel Sunsoft 5 requiere de gran precisión en los movimientos, pues aún conociendo la solución no es fácil lograrlo.

1.- El primer lemming que aparezca ponlo a escalar y cuando llegue a la cima inmediatamente ponlo a cavar verticalmente hacia abajo.

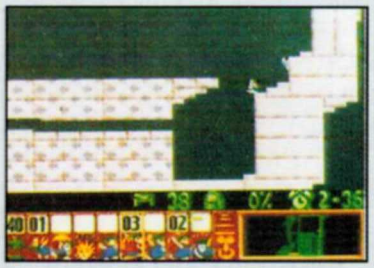


2.- Cuando esté saliendo el lemming #16 ponlo como escalador para que le ayude al primer lemming que enviaste.

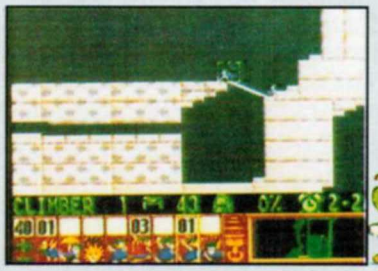
Lemmings

3.- Cuando el primer lemming llegue exactamente a la mitad de la pared, usa el comando de perforar horizontalmente; para que el segundo lemming rebase al que está perforando.↓

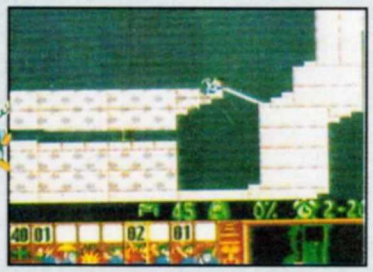
4.- Cuando llegue a este punto el primer lemming que vaya de regreso tendrá que hacer una escalera justo en la orilla para que alcance.↓



5.- Cuando el lemming esté terminando de construir la escalera oirás tres "clicks"; cuando suene el último pónlo a cavar en diagonal hacia abajo a la izquierda.↓

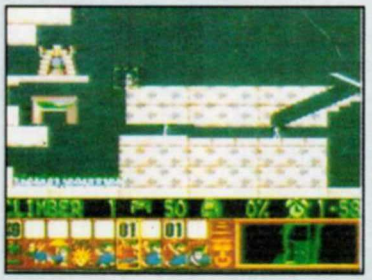


6.- Cuando el 2do. lemming esté a punto de alcanzar al que está cavando, ponlo a hacer una escalera, para que pasen los lemmings de regreso.↓

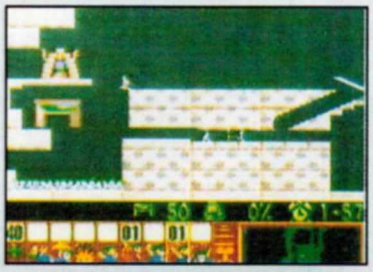


7.- Haz tu pantalla hacia la entrada de los lemmings y cuando esté cayendo el número 50 ponlo a escalar.↓

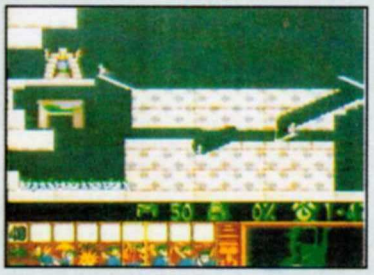
8.- Cuando el lemming que hizo la escalera esté exactamente en el borde superior izquierdo ponlo a hacer otra escalera.↓



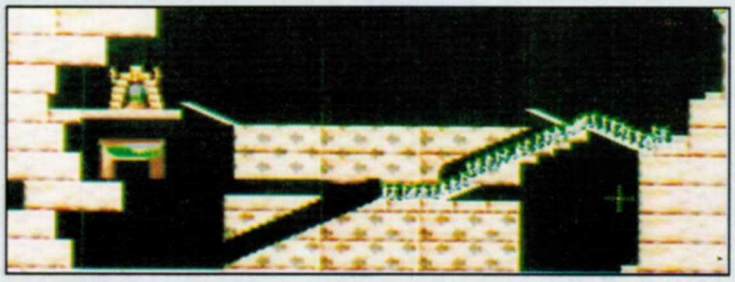
9.- Pon al lemming que estaba cavando otra vez a excavar hacia la izquierda abajo y llegue justo para que todos los lemmings suban. El lugar exacto donde debe empezar está señalado.↓



10.- El último lemming al que pusiste a excavar cuando llegue al punto señalado, debe construir la última escalera que conectará a todos los lemmings con el triunfo.↓



Si todo es preciso podrás ver a todos los lemmings desfilar al éxito. Te recomendamos siempre que vayas a poner un comando, pongas pausa antes para que puedas hacerlo sin presión y con precisión.↓



ESTE MES

YOSHI´S SAFARI (SNES)

Este gran juego para Super Scope te lleva a la tierra de los dinosaurios (de donde es Yoshi) con una sola misión: destruir a todo Koopa, Goomba y demás enemigo que halles en tu camino; pero esto no lo harás a pisotones o con un Starman, sino con tu Super Scope; este juego contiene mucha acción y grandes enemigos al final de cada nivel.

Este título mezcla muy bien lo divertido con la acción.

Nintendo

THE LOST VIKINGS (SNES)

3 bravos vikingos han sido secuestrados por unos Aliens; ahora su única oportunidad de escapar es unir sus cualidades para así hallar la salida de diferentes mundos a los que son llevados; este título tiene acción y estrategia.

Ayuda a estos vikingos para que puedan regresar a su hogar.

Interplay

TUFF E NUFF (SNES)

4 peleadores se han reunido para ver quién es el más fuerte de ellos y así tratar de destruir al tirano emperador de la destrucción "Jade" pero no sin antes escalar su torre llena de guaridas; Tuff e Nuff es un buen juego recomendado para los fans de juegos de pelea. Cada peleador tiene golpes secretos con los que pondrás K.O. a tus enemigos o al luchar contra un amigo en el vs. Mode.

Jaleco

DENNIS THE MENACE (SNES)

Basado en las aventuras de la película de Daniel el travieso, este juego te lleva a explorar una gran variedad de lugares a los que sólo este niño se atrevería a entrar como un gimnasio o un bosque encantado; un juego que hará su arribo para los 3 sistemas de Nintendo este mes.

Ocean

BATTLECLASH II (SNES)

La secuela de este gran juego no puede ser mejor: más robots, más armas y sobre todo más acción, ya que ahora cuentas con la opción de que 2 jugadores participen (uno como "el bueno" y el otro "el malo"). Este juego mantendrá al borde del asiento a muchos propietarios del Super Scope con la gran música y gráficos gracias a los 16 megas de memoria utilizados.

Nintendo

T2: THE ARCADE GAME (GB)

Además de hacer su aparición en el SNES, los jugadores de Game Boy también podrán disfrutar de este juego de Arcadia donde debes destruir una máquina llamada Skynet para así viajar al pasado y proteger a John Connor del T-1000, un juego con mucha acción para un solo jugador.

Acclaim

ITOCHU

LLEGALE A:

OPERATION LOGIC BOMB

Eres un soldado robot llamado Logan y tu misión es infiltrarte en un laboratorio que ha sido invadido por unos Aliens y así rescatar a unos renombrados cienfíticos. En tu camino hallarás diferentes tipos de armas que te ayudarán a lograr tu objetivo. Este juego tiene una vista por arriba y muchas veces te enfrentarás a

fuerzas desconocidas. Un juego de aventuras para un jugador.

Jaleco

SUPER MARIO ALL STARS

Este sin duda es un cartucho muy esperado por los fans de los juegos de Mario. Aquí encontrarás las 3 conocidísimas aventuras de Mario en el NES más un nuevo reto llamado "The Lost Levels" (que es una versión parecida al primer Super Mario Bros. pero sólo para expertos) cada uno de los 4

juegos tiene 3 archivos por lo que no es necesario acabarlos de un jalón, así que prepárate a disfrutar 4 grandes juegos en uno.

Nintendo

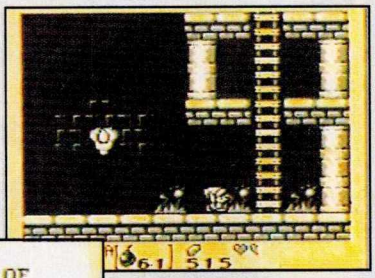
T2: THE ARCADE GAME (SNES)

Este es sin lugar a dudas el mes del Super Scope; ahora tú podrás disfrutar la acción de este increíble juego de Arcadia en tu casa donde tu misión es proteger a John Connor de un nuevo Terminator llamado "T-1000". Un título con una gran cantidad de gráficos digitalizados y la misma acción de la Arcadia, para 1 ó 2 jugadores y compatible con el mouse.

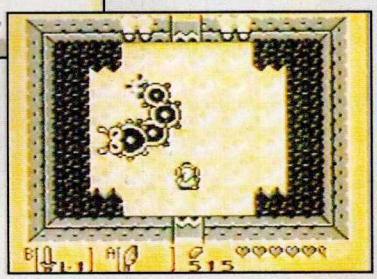
Acclaim

THE LEGEND OF ZELDA: Link's Awakening (GB)

Ahora los fans de Link tienen este mes un nuevo reto en puerta para Game Boy. Cuando Link se encontraba de regreso a Hyrule, una tormenta lo sorprendió y cayó en una isla, donde la única esperanza que tiene de volver es encontrar los instrumentos mágicos, de las sirenas. Conservando



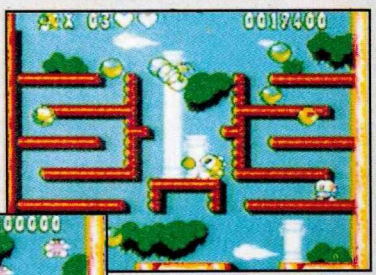
a la perfección el reto y la diversión de todas las versiones anteriores de "The Legend of Zelda", este es un gran juego recomendado este mes.



Nintendo

BUBBLE BOBBLE II (NES)

Regresa toda la diversión de Bubble Bobble para NES; en esta nueva versión del juego habrá más enemigos, así como gráficos mejorados. Encierra a todos tus enemigos en burbujas y reviéntalas para destruirlos y ganar puntos, divertida acción para jóvenes jugadores.



Taito

Los GRANDES

SUPER NES

STREET FIGHTER II TURBO

SUPER MARIO ALL STARS

STAR FOX

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

SUPER TURRICAN

BUBSY

ALIEN 3

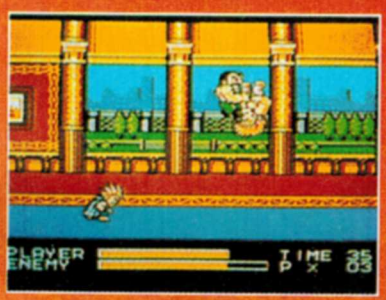
TINY TOONS -BUSTER BUSTS LOOSE-

TAZMANIA

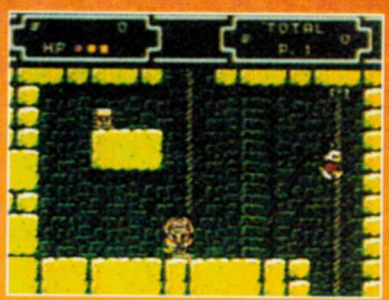
YOSHI´S COOKIE

FAVORITOS

KIRBY´S ADVENTURE



MIGHTY FINAL FIGHT



DUCK TALES 2

MEGA MAN 5

BATMAN RETURNS

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON

JURASSIC PARK

TINY TOONS -CARTOON WORKSHOP-

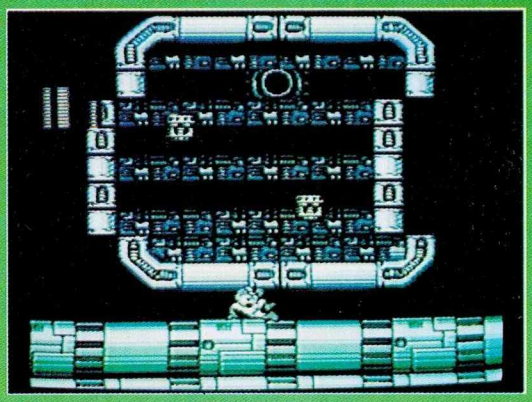
BOMBERMAN II

UNO
DOS
TRES
4
5
6
7
8
9
10

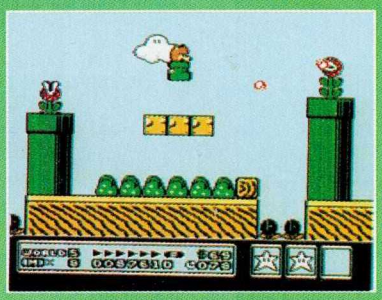
de Nintendo®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

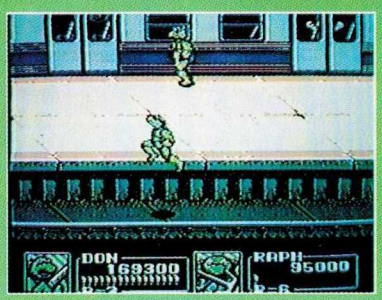
CLASICOS



MEGA MAN 4



SUPER MARIO BROS. 3



T. M. N. T. III

TINY TOONS

BATTLETOADS

NINJA GAIDEN III

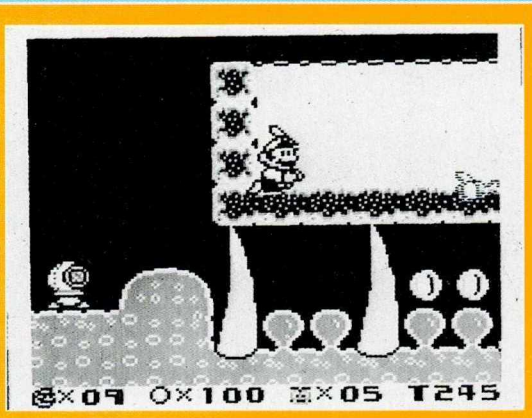
GOAL!

TETRIS

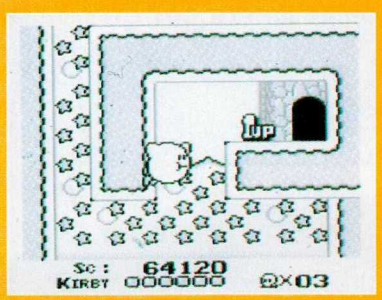
DR. MARIO

BART VS. THE WORLD

GAME BOY



SUPER MARIO LAND 2



KIRBY´S DREAM LAND

YOSHI´S COOKIE

LOONEY TUNES

TINY TOONS -BABS BIG BREAK-

SPEEDY GONZALES

DARKWING DUCK

ADVENTURE ISLAND II

THE FLINTSTONES

LITTLE MERMAID

UNO | DOS | TRES

4
5
6
7
8
9
10

RESET

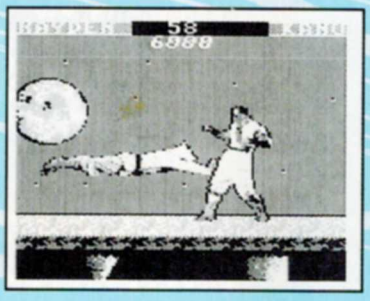
En nuestro próximo número:

Revisaremos juegos buenísimos como Plok, un juego largo, bueno y divertido.

World Wide Soccer, tal vez el mejor juego de soccer que se haya programado.

Super Off Road the Baja, distinto a sus antecesores un título muy animado;

Street Fighter II Turbo... sobran las palabras.



Mortal Kombat para Game Boy y SNES

A propósito del nuevo Super Mario All Stars, desempolvaremos los S.O.S. que hemos recibido de Super Mario Bros. 1, 2 y 3... ¿Funcionarán en el nuevo juego de Super NES?

Y ¡por fin! todos los Corazones de Zelda -A Link to the past-.

ESTE C.D. ES PARA ESCUCHARSE ACOMPAÑADA ...
MELODY
TMM/1187
Para sentirte una vez más junto a ... él
PACO GUIZAR
PALABRAS DEL ALMA
PACO GUIZAR
te regala ...
"Palabras del Alma"
DISPONIBLE EN DISCO COMPACTO Y CASSETTE

AQUI ESTOY

MUSIVISA es más

TUM/1474

CON MIS NUEVAS AVENTURAS

QUE SON...

¡PURA CARRILLA!

DISPONIBLE EN DISCO COMPACTO Y CASSETTE